スクウェア3大RPG/「魔界村」藤原氏新作スクープ

平成9年9月12日発行
(隔週金曜日発行)
平成7年3月17日号第3種郵便物認可
第3巻第17号(通巻60号)

プレイステーションマガジン
9月12日号

PlayStation Magazine

1997 No.17
9/12
490YEN

最強スクープ
『魔界村』『バイオ』藤原氏が放つ!!
オレっ!トンバ

中村光一氏監修!!
スクウェア新RPG
チョコボの不思議なダンジョン
パラサイト・イヴ
ゼノギアス フル3D&アニメ



★スペシャル折り込み
フロントミッション オルタナティヴ

★新連載!!フルカラーコミック
独占連載 くるみミラクル

★『スパロボ』の寺田貴信氏による連載小説第3回
神聖伝 メガシード

スパロボ版3D格闘 REAL ROBOTS
3Dアクションシューティング 機動戦士Zガンダム
ミサの魔法物語/バイオハザードディレクターズカット&2
メルティランサーRe-inforce/ツインビーRPG

テイルズ オブ デスティニー

東京ゲームショウ直前
出展作&期待作80P

林「夏!」
―夏!
林「夏といえば」
―夏といえば。
林「スノボー」
―なんで?
林「そう言えって言われた」
―『COOL BOARDERS 2』の製作会社のウエップシステムの社長さんにですか?
林「そう」
―この写真の男の人にバーコードをつけたような顔の人ですか。
林「そう。それでこの企画が決まったとき笑いながら眉毛ピクピクして血管ういてた人」
―そうですか。では『COOL BOARDERS 2』の解説を。
林「始めましょう。面と向かうと思わず頭の方を見ちゃう社長の話はおいといて」
―おいといてください。
林「私がブラジャーのパッドを大きくしてこの夏はオトコを誘惑してやるぞ!
なんて決意したこともこの際おいといて」
―おいといてください。
林「ではナムコの『ガンバレット』についてね」
―違います。
林「あれは爽快感が凄いのよ。短時間でできるし、ルールは撃つだけだから
なーんにも考えなくていいし、かなりスカッとできるわね。
真夜中に『高浜のヤロ～』なんて言いながらバシバシ撃つのにもってこい」
―『佐伯のヤロ～』とも言ってるとか?
林「じゃあ話しを戻しましょう。『COOL BOARDERS 2』の凄いところは、
とにかく新しいモードがめちゃくちゃ増えたとこ。どのくらい増えたかというと、
毎日同じ部屋で仕事してる広報担当でさえどんなモードが増えたのか分からないくらい
増えたので、開発担当に何が増えたのか聞いたら『なんで知らねえんだよ』って
怒られたからそれきり恐くて聞けなくなって、いまだに知らないモードがたくさんあるぐらい
増えたんだって。楽しいぞ」
―で、結局どんなモードが増えたんですか?
林「そんなことは知らないわね」
―む、無責任な。広報失格。佐伯さんに言ってやる!
林「プー。佐伯は出張中～」
―くっ、仕方ない。・・・その他に情報は?
林「じゃあ言ってあげましょう。登場キャラ8人のキャラクター設定をしたグラフィックチームの
清水くんは『すべて自分の好みで描きました』て言ってるんだけど、8人中5人がオトコです」
―そうですか。では内容のことで何か?
林「広報の柴崎は酔った勢いで初回受注30万本いかなかったら
全身の毛を剃るって約束したらしいんだけど、みんなしっかり覚えてて
『その毛で筆でもつくろう』って計画が持ち上がってます。けけけ」
―そうですか。
ちなみに『COOL BOARDERS 2』は長野オリンピックの正式競技になるハーフパイプを
はじめジャンプとレースの複合競技SBCや画面を分割する対戦システム、
ワンメイクジャンプ、ボードパークなど新しいモードが盛りだくさん。
コースやBGMにもこだわりまくってるお奨めの一本だ。広報 柴崎さんのためにも、買おう。

いかん。このままでは
ワシの頭が若者たちの
トレンディースポットに
されてしまう。

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

ユーザーの声に応えた数々の新システム搭載!



COOL BOARDERS 2
― Killing Session ―
スノーボード シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ウエップシステム

今度はライバル「ゼロ」も使える。楽しさ2倍だ!



ロックマンX 4
アクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)カプコン

バキュンバキュン撃つ爽快感。とにかく楽しいぞ。



ガンバレット
バラエティ ガン シューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ

飛ぶ!吹っ飛ばす!興奮エアバイクレース。



JetMoto
痛快冒険レース
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

アーク2のセーブデータを使ったモンスター対戦!



アークザラッド
モンスターゲーム with カジノゲーム
データバトル
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

あのドラゴンボールがついに3Dポリゴン格闘へ。



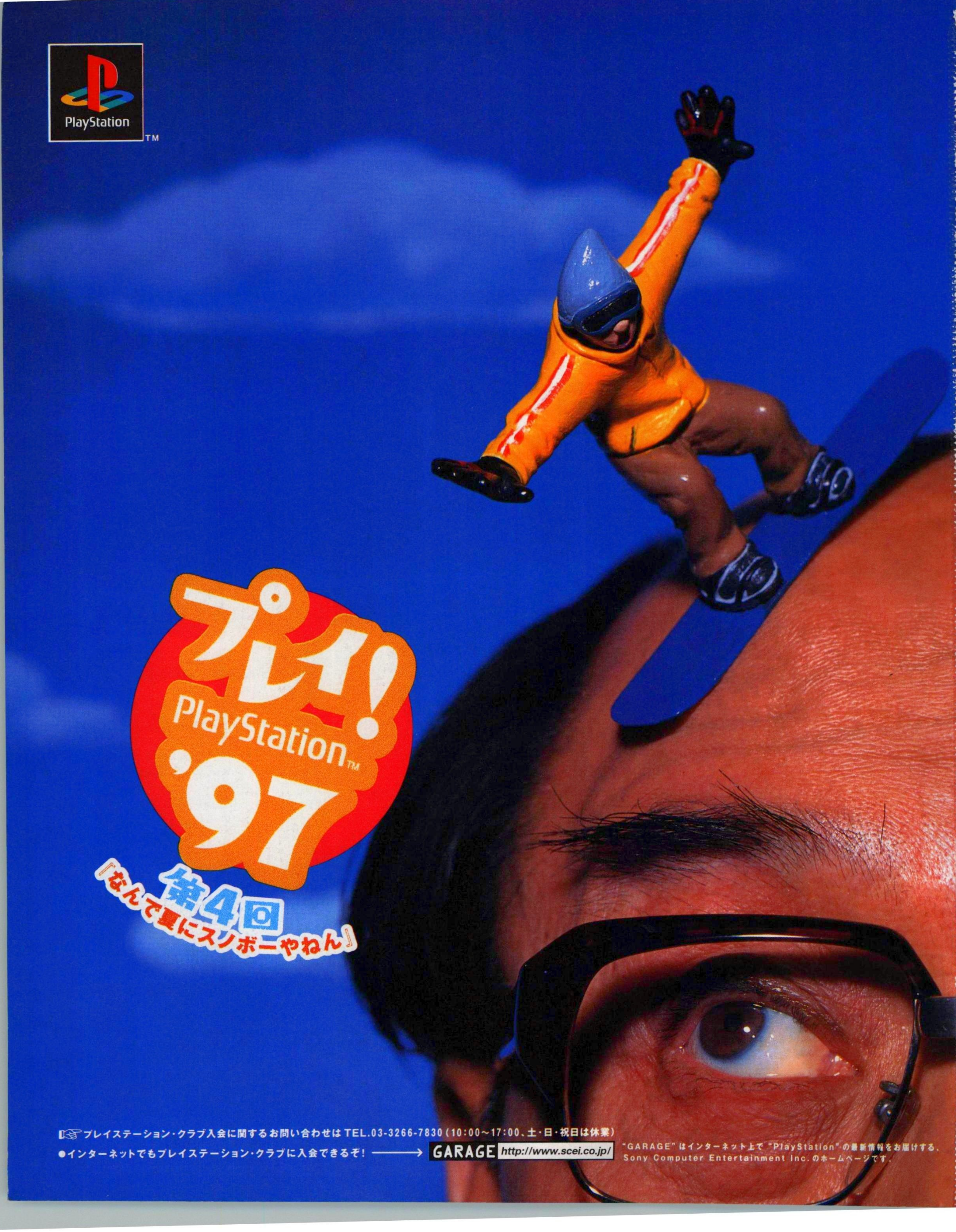
ドラゴンボール FINAL BOUT
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
8月下旬発売予定
(株)バンダイ

PlayStation TM
絶賛発売中
標準価格19,800円
(税抜)



SCPH-5500

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



PlayStation™
プレイ! PlayStation™ '97
第4回
『なんて夏にスノボーやねん』
☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ ⟶ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



DREAMWORKS INTERACTIVE

継承された、スカイラインの血統。
伝統の「走り」が、ここに蘇る――。



NISSAN PRESENTS OVER DRIVIN'

SKYLINE MEMORIAL

オーバードライビン　スカイラインメモリアル

ドライビングシミュレーション
10月2日発売 標準価格5,800円（税別）

初回特典 歴代スカイライン ポストカード プレゼント

初回出荷分をお買いあげの方に、歴代スカイラインポストカード9枚組＋フォトフレームセットをプレゼントいたします。
※プレゼントは無くなり次第終了とさせていただきますので、ご了承ください。

クイズで当たる スカイラインGT-R プレゼント



下記のクイズにお答えのうえ、どしどしご応募ください。抽選で1名様に「スカイラインGT-R」をプレゼントいたします。

クイズ：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社から発売される、本格的ドライブシミュレーションゲームの名前は？

「NISSAN Presents ○○○○○○○○○○ スカイラインメモリアル」（○に当てはまる言葉をお答えください。）

ヒント：「NISSAN Presents オーバードライビン スカイラインメモリアル」は、歴代スカイラインが登場する、本格的ドライブシミュレーションゲームです。

応募方法：パッケージ内の応募ハガキまたは官製ハガキに、クイズの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、下記の宛先までご応募ください。

宛先：〒160 東京都新宿花園郵便局留め
OVER DRIVIN'「GT-Rプレゼントキャンペーン」係

締切：平成9年11月末日（当日消印有効）

発表：当選者には弊社より直接通知致します。

●当選後の権利の譲渡、換金、他の賞品への変更はできません。●賞品の受け渡しに関しては、車庫証明が必要となります。●当選者が20歳未満の場合は、賞品の受け渡しの際に保護者の方の同意が必要です。●登録時に必要な本体価格以外の保険料、税金、その他一切の諸費用は、当選者の負担とさせていただきます。

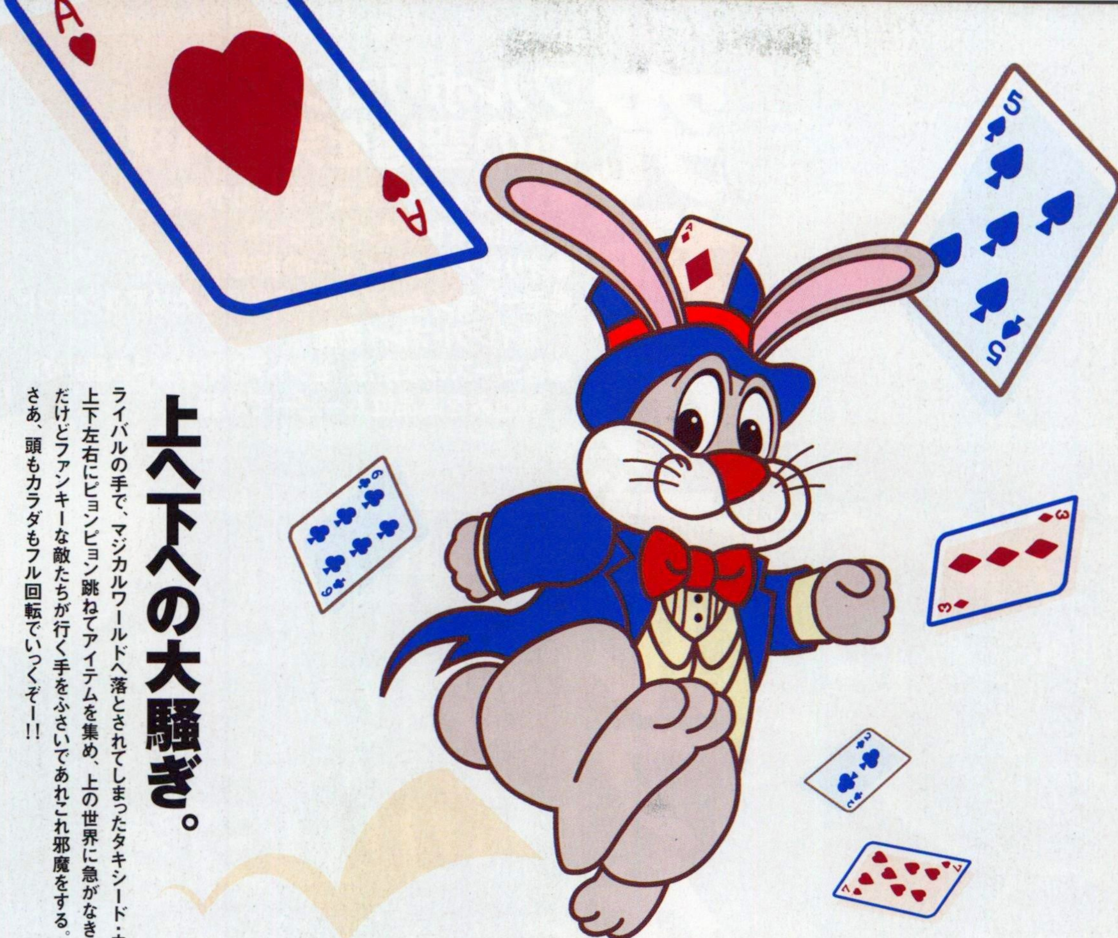
インターネット EAVホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題で満載のEAVホームページ。下のアドレスまで是非遊びにきてください。
http://www.ea.com/eav/



2億1千万年前、ジュラ紀。
巨大な生物が、繁栄を謳歌した時代があった。
地上に生息した最大最強の肉食動物、
ティラノサウルス・レックス。
鋭い歯と、爪を持ち、
高い攻撃能力を誇る、
ヴェロキラプトル。
背中から突き出た三角形の板で、
体温の調節を行う、ステゴザウルス。
彼らの痕跡は、もはや化石の中から
読み取るしか術はない――はずだった。
遺伝子工学――人類がたどり着いた最新テクノロジーは、
古の生物を現代に蘇らせる――。
しかしそれは、人類が、
決して侵してはならない領域の業であった。
ロスト・ワールド
ジュラシック・パーク
PlayStation
TM
スクリーンの恐竜たちが、プレイステーションに蘇る。
SFXモーション・アクション　今秋発売予定
ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係　TEL.03-5436-6400(受付時間11:00～17:00／月～金・祝日休)



http://www.digi-pub.com/darkseed2/
まっ逆さまに、落ちていく。
闇に葬った悪夢が再び目覚めた
殺人事件、「ダークワールド」の侵食、「古き神々」たちとの戦い。
謎をすべて解きあかした時、
そこに見えるものは生か死か、それとも…
CYBERDREAMS PRESENTS ダークシード2
DARKSEED II™
BASED UPON THE FANTASTIC ARTWORK OF H.R.GIGER
「エイリアン」でアカデミー賞を
受賞したH.R.ギーガーの
幻想的なビジュアルが溢れる。
美しさに磨きをかけたグラフィック。
チェックしながら手がかりを探せ。
前作をプレイしていなくても
楽しめるストーリー。
アドベンチャーの醍醐味も満載。
PlayStation版/発売元:(株)ビー・ファクトリー ライセンサー:ギャガ・コミュニケーションズ 9月発売予定 予価 ¥5,800(税抜)
SEGA SATURN版/発売元:(株)ビー・ファクトリー 販売元:バンダイビジュアル(株) ライセンサー:ギャガ・コミュニケーションズ 8月発売予定 予価 ¥5,800(税抜)
Dark Seed II and Cyberdreams are registered trademarks of Cyberdreams,Inc.Illustration Illuminatus I
©1978H.R.Giger.All Rights Reserved.Screen shots ©1995Cyberdreams,Inc.
GAGA INTERACTIVE
CYBERDREAMS
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
PlayStation
SEGASATURN
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
PlayStation版の問い合わせ先:(株)ビー・ファクトリー 〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中スリービル TEL:03-3403-4341 FAX:03-3403-4350
SEGA SATURN版の問い合わせ先:バンダイビジュアル株式会社 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル TEL:03-5828-3007 FAX:03-5828-3060
EMOTION DIGITAL SOFTWARE
B-FACTORY CO.,LTD.



上へ下への大騒ぎ。

ライバルの手で、マジカルワールドへ落とされてしまったタキシード・ウサギ"ウィズ"。
上下左右にピョンピョン跳ねてアイテムを集め、上の世界に急がなきゃ。
だけどファンキーな敵たちが行く手をふさいであれこれ邪魔をする。
さあ、頭もカラダもフル回転でいっくぞー!!

アクピョン・ゲーム

ウイズ

WHIZZ



これが主役、ウサギの"WHIZZ"。
摩訶不思議な空間、
無事に脱出できるかな。



斬新、ナナメ45度からの
「クオータービュー」。
こんな操作感、知らなかった!



マップ上にはたくさんの仕掛けが。
全部見つけてクリアしよう!

PlayStation版／発売元:(株)ビー・ファクトリー 8月発売 予価 ¥5,800（税抜）
SEGA SATURN版／発売元:(株)ビー・ファクトリー 販売元:バンダイビジュアル(株) 8月発売 予価 ¥5,800（税抜）

PlayStation版の問い合わせ先：(株)ビー・ファクトリー 〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中スリービル TEL:03-3403-4341 FAX:03-3403-4350
SEGA SATURN版の問い合わせ先： バンダイビジュアル株式会社 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SERビル TEL:03-5828-3007 FAX:03-5828-3060

EMOTION DIGITAL SOFTWARE

B-FACTORY CO.,LTD.



"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
究極のゴルフゲーム登場。
フルポリゴンで、
あの聖地を完全再現!
●多彩なオリジナルコースでの予選など、
本格的なトーナメントモード
●オリジナルプレイヤーの育成も可能。
●モーションキャプチャーを駆使したリアルショット。
ダイレクトプレイ感覚
●各コースの攻略法、セントアンドリュース周辺の
街並みを高品位ムービーで収録
栄光のセントアンドリュース
St Andrews Old Course
リンクストラスト
(セントアンドリュースコース管理機構)
全面監修
秋山真邦(写真家)
監修協力
■お問い合わせ
(株)小学館プロダクション
〒101 東京都千代田区小川町2-12 進興ビル新館
Tel.03－5281－6828
SHOGAKUKAN PRODUCTION
LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST
©1997 SETA CORPORATION
©1997 SHOGAKUKAN PRODUCTION
好評発売中 5,800円(標準価格・税別)
栄光のセントアンドリュース
St Andrews Old Course



釣れるうれしさ。
釣れないくやしさ。
そんな気持ちも入ってます。
Takasakibana
Ningyo ga futi oki
Ningyo ga futi
Kotohiki hama
O sirase
Tinsen
Kyu
Kurose
Kita no ura oki
Sin minato
TEICHIKU RECORDS
©1997 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせは…テイチク株式会社 マルチメディア部 東京 03-3481-3291／大阪 06-271-3688
PlayStation
釣りゲームファン待望。
超リアル海釣りシミュレーション。
ウキウキ釣り天国「人魚伝説の謎」
ウキウキ釣り天国
人魚伝説の謎
●画面は開発中のものです。
TEICHIKU RECORDS PRESENTS/SLPS00983/5,800円(税別)
9月11日発売
釣り場を選んでください。
ウキウキ爆釣（ばくちょう）ダブルキャンペーン
アンケートはがきを送ってアウトドア・グッズを当てよう！ 応募方法:「ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎」に同梱されているアンケートはがきをお送りください。抽選で520名様にオリジナル・アウトドア・グッズをプレゼント。応募期間：9月11日～12月31日(当日消印有効)
◎はずれた方の中から、さらに抽選で計200名様にオリジナル・テレカをプレゼント。
キャンピング・セット 20名様
オリジナル・ウオッチ 100名様
オリジナル・Tシャツ 200名様
オリジナル・キャップ 200名様
※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
東京ゲームショウ'97秋
会 場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター) 展示ホール1・2・3・4・5・6
開催日：9月6日(土)・7日(日) 10:00～19:00
首都圏のプレイガイドで前売券好評発売中
●前売券 一般 800円
●当日券 一般 1,000円


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
PlayStation
封印、解放。
勇者、覚醒。
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
近日発売
標準価格 6,800円(税別)
魔軍兵の攻撃！
アークの武器を選んで下さい
●本格的フルアニメーションムービーが、かつてない臨場感を演出。
●シミュレーションゲームの面白さが満喫できる戦略シーン。
●雰囲気を盛り上げるアニメーション作画によるコミカルバトル。
●初心者から上級者まで十分に楽しめる、奥深いゲーム性。
豪華キャスティング！
■金丸淳一 ■こおろぎさとみ
■青野武 ■塩沢兼人 ■速水奨
■池田秀一 ■川村万梨阿
■大塚明夫 ■千葉繁 ■関俊彦
■椎名へきる ■佐久間レイ
ナレーション
■永井一朗（総勢25名）
■インターネットのホームページもご覧ください。（特典あり） http://www.tgl.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©TGL1997
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル
本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651



"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
Victor
待望の最新作!!
驚愕のノンストップアクションアドベンチャー!
TOMB RAIDER 2
トゥームレイダー2
'98年1月発売予定 ¥5,800(予価)
©1997 CORE DESIGN LIMITED ©1998 Victor Interactive Software Inc.
トゥームレイダースキャンペーン
「七色に輝く秘宝を探せ!」
弊社から発売されている「トゥームレイダース」(PlayStation版のみ)のゲーム中に隠されている「七色に輝く秘宝」を探してください。その秘宝の裏に書かれている"文字"を官製ハガキに記入し、弊社までお送りください。
正解者の中から毎週抽選で、「TOMB RAIDER 2 特製テレカ」をプレゼントいたします。なお、当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
■期間:7月27日～10月4日(消印有効)
■応募方法:官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業(学校)、答え、ゲームの感想を明記の上、弊社までご応募ください。
■賞品:TOMB RAIDERS 2 特製テレカ
■宛先:〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F (株)ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 「トゥームレイダース 夏休み宝探し キャンペーン」係
TOMB RAIDER 2
さらにリアルに!さらに楽しく!!
本格的海釣りシミュレーションゲーム!
シーバス・フィッシング 2
SEABASS FISHING
ファイト中は水上画面と水中画面を自在に選択。お好きな視点で遊べます。
3Dグラフィックによるリアルな映像と迫力のファイトシーン、そして卓越した操作性。これが究極のルアーフィッシングゲーム!
強烈なファイトで人気の高いシーバス(日本名スズキ)をターゲットにした本格的海釣りシミュレーションゲーム第2弾。
9月25日発売予定 ¥5,800(税抜)
テレビ、雑誌でお馴染みのシーバスルアーフィッシングの第一人者村越正海氏が総合監修を担当。初心者のために村越氏による全編実写ムービーのフィッシングガイダンスコーナーも用意。内容盛り沢山で初心者でも安心。
釣り具のNo.1ブランドダイワと提携。ダイワの人気ルアー、タックルが実名で登場!
東京ゲームショウ'97秋
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1・2・3・4・5・6
開催日:9月6日(土)・7日(日) 10:00～19:00
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中
●前売券 一般: 800円
●当日券 一般:1,000円
「シーバス・フィッシング 2」発売記念"幻の巨大シーバス"を探せ!キャンペーン
「君も"幻の巨大シーバス"を釣り上げて、豪華釣り具を当てよう!!」
「シーバス・フィッシング 2」のゲーム中で、"幻の巨大シーバス"を釣り上げた方の中から抽選で、"ダイワ精工社製の高級釣り具"が当たります!詳しくは商品内解説書をご覧ください。
Daiwa
ダイワ精工株式会社
©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 A wave, Inc.
総合監修:村越正海 全面協力:ダイワ精工株式会社
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133


PlayStation
Riverhillsoft
人生を語ろうなんて、2カ月早い。
架空世界体験シミュレーションゲーム「ワールド・ネバーランド」は10月発売！
1997 10 OCTOBER
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
買わネバ！やらネバ！ワーネバ!!
[今月のお言葉]
ワーネバは一日にして成らず。
World Neverlandは、架空世界でもうひとつの人生を体験する全く新しいゲームです。
●究極のノンシナリオ！緻密に設定された王国の中で、自由な生活が楽しめる！
●プレイヤーキャラを含め、常に100人以上の住人が個性や目的を持って生きている！
●子孫へプレイヤーキャラの引き継ぎが可能。何世代にも渡ってプレイできる！
●メモリーカードのセーブデータを使えば、友だちの王国に移住できる。遊び方は自由自在！
「明日デートしようよ」
「わーい！もちろんＯＫだわ」
「わたし、好きな人がいるんです」
執事
「この国でのあなたの人生はオオから始まることになっています」
EXPERIENCE OF FICTION LIFE
World Neverland
The Olerud Kingdom Stories
ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～
©1997 Riverhillsoft Inc.
価格¥5,800(税別)
"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト

PlayStation Magazine
1997 No.17
9/12

CONTENTS

表紙デザイン／片野厚子・川田博
表紙イラスト／フロントミッションオルタナティヴ
©スクウェア　イラストレーション／沓沢龍一郎

◆INTERVIEW◆メタルギア ソリッド

『メタルギア ソリッド』主要開発陣にインタビュー!

企画・監督の小島氏の胸中にあるものは?

3Dになって僕らの前に帰ってきたコナミの『メタルギア』シリーズの最新作、『メタルギア ソリッド』。今回は本作の総合企画・監督の小島秀夫氏から話を聞くことができた。また、メインデザイン担当の新川洋司氏、武器兵器やキャラの動きなどを監修・指導する毛利元貞氏らも交えて、『メタルギア ソリッド』の開発状況や方向性について熱く語ってもらったぞ。

読者からの人気も高いだけに、その期待も多大なるものとなっている本作。開発陣の胸中やいかに?(以下文中、敬称略)



⇧手前から、小島氏、毛利氏、新川氏。本作に対する意気込みを聞いてみた

なぜ、今アクションなのか?

—小島さんは最近では主にアドベンチャーを制作していましたが、なぜアクションを作ろうと思ったのですか?

小島 今回はリアリティを打ち出したいと思いまして。アドベンチャーって、現実世界と差がありすぎると思うんです。人が画面に出てきてボタンを押さないでいるとずーっと喋らなくてもそこにいるじゃないですか(笑)。そういうのが嫌で…。だから、よりリアルさを追求したアクションを作ろうと。そういう意味で今回、スーパーバイザーとして毛利さんを迎えたわけです。しかし、そうなるとゲームとして成り立たなくなる部分も出てくる。例えば戦場の真ん中に救急箱が落ちている訳ないじゃないですか、しかも人の大きさぐらいあるやつ(笑)。そういうある種ゲームのお約束というか符号みたいなのをどこまで許せるかというので苦労しましたね。



⇧「ハリウッドの痛快アクション映画みたいなのを意識しています」と小島氏

PSで出すワケは?

—『メタルギア』シリーズってコアなファンが多いと思うんです。そういう意味でライトユーザーの多いPSをプラットホームとしたのはなぜですか?

小島 そうですか? 私はコアなファンが多いとは思わないんですけど…。PSにしたっていうのはやっぱりポリゴン表示能力が優れているところですね。あとは先程言ったとおりライトユーザーが多いところでしょうか。と言うのもですね、確かに今までの『スナッチャー』や『ポリスノーツ』のような細かすぎるほどの世界設定や情勢はありますが、そういった状況を認知しなくてもゲームは進むんですよ。だから難しい話はわからん、ガンガン撃って進むぜという人にも、骨の髄までストーリーをしゃぶり尽くしてプレイしたいという人にも受け入れられる内容となっています。



⇧『ポリスノーツ』に登場したメリルも出るけど、単に洒落で出しただけとのこと

海外取材で何を得た?

—制作にあたってアメリカに取材に行ったそうですが、何か得るものがありましたか?

小島 ハリウッドにある銃のレンタル屋や、SWATの訓練の様子などを見てきました。また、実弾射撃なども行ってきました。今回の取材では本物の銃の感触を直に肌で感じることができましたし、銃社会というものは現実にこの世の中にあるということも確実に認識することができました。今回の本作のテーマである「リアル」という面では、大変勉強になった取材だったと思います。

—リアルさを追求するということで、毛利さんを銃の描写やプレイヤーの戦場での動きなどを監修するスーパーバイザーとして迎えられましたが、毛利さんはゲームの監修は初めてですよね。何か違和感はなかったですか?

毛利 いや、そんなことないですよ。どんなメディアでも指導するのは同じやり方なので。逆にこういった取材や監修は珍しいことではないです。映画にしても小説にしても当然のように行われているものですので…。



⇧毛利氏の協力のもと、開発メンバーはアメリカにて兵器の取材などを行った

毛利元貞	新川洋司	小島秀夫
		
有限会社モリ・インターナショナル代表取締役。現在は要人警護及び警護部隊に各種トレーニングを施行している。	本作のキャラクタ、背景などといったメインデザインを担当。主人公の服をなぜ黒くしたかは本文参照のこと。	コナミジャパン取締役。過去に『メタルギア』『スナッチャー』『ポリスノーツ』といった大作を世に輩出している。



⇧ダライ・ラマ14世閣下の警護部隊の指揮を取っていたほどの大人物なのだ

グラフィックでのこだわりは？

——グラフィック面でのこだわりは何かあるのですか？

新川　ストーリーの関係上、主人公はなるべく目立たないようにしたり…。既存のゲームの概念を気にしないで描きました。

小島　これが結構大変でして…。主人公を目立たせないのはどうかと…（笑）。他にも守衛が見張っている部屋を描いてほしいと新川君に頼んだんですが、出来上がりを見るとトイレが隅のほうにあるんですよ。で、これは何だと聞くと守衛だってトイレは行くでしょう？　人間なんだから。と答えるんですよ（笑）。確かにリアルさを追求するとそうなんだけど、プレイヤーにとっては何か仕掛けがあるのでは、という混乱のもとになるじゃないですか。そういった、現実とゲームの世界とのせめぎ合いが大変でした。で、結局トイレは入れましたけどね…仕掛けなしで（笑）。



「ゲームというよりも、ストーリーに合わせてのデザインを心がけた」と語る新川氏

今、どんな作業をしている？

——現段階ではどのような作業を行っているのですか？

小島　今は出来上がったキャラの動きチェックです。銃を撃っている動作や敵を素手で攻撃しているといった動きなどを毛利さんに見てもらって指導してもらい、ダメなものはやり直すという…。

毛利　私がどんどん壊していくという…。破壊屋ですね（笑）。

小島　あとはメインストーリーにイベントやデモなどをどんどん詰め込んでいる状況です。

——イベントなどがとても多いとなると、容量的に結構タイトになってしまうのでは…。

小島　そんなことないです。イベントやデモはほとんどポリゴンフィールドで表現・展開していきますから…。

——完成まではまだまだかかりそうですか？

小島　うーん、今世紀中には絶対作りますよ（笑）。ぜひぜひご期待ください。



「鋭意制作中なので、もうちょっとだけ待ってほしい」とのことだった

●TGSではビデオ展示のみ

東京ゲームショウでは残念ながらビデオ展示のみ。できれば実際にプレイしたかったのだが、小島氏いわく「まだまだ内容を変更する可能性があるので、今回はビデオ展示です。申し訳ありません」とのことだった。うーん、残念。



まるで映画の予告編を観ているかのような画面展開。TGSでは要チェックだぞ!!

2weeks news

◆NEWS◆PSクラブフェスティバル

PSクラブフェスティバル、11・12月に全国開催決定!!

PS EXPO無念の中止!!　しかし気を落とすことなかれ

突然だが、読者のみなさんに残念な報告をしなければならない。みんなが首を長くして待っていた「PS EXPO'97」が、諸々の事情により中止になってしまったのだ。しかし、気を落とすな!! 11・12月に新しいPSのイベントが開催されることが決定したのだ!! その名も「PSクラブフェスティバル'97～'98」だ。このイベントはSCEの主催によるもので、なんと全国5カ所において開催され、本誌を含むPS誌4誌（THE PLAYSTATION、HYPERプレイステーション、電撃プレイステーション、PlayStation Magazine）も協力するビッグイベントなのだ。

お問い合わせは、プレイステーション・クラブ事務局（03-3266-7830）まで。



前回のPS EXPO。中止になったのは残念

開催地	日付	場所
東京	11／15～11／16	幕張メッセ
名古屋	11／23～11／24	レインボーホール
福岡	11／29～11／30	マリンメッセ福岡
大阪	12／6～12／7	アジア太平洋トレードセンター
札幌	12／20～12／21	グリーンドリーム

開場時間は全会場とも10時より。ただし10時～12時まではプレイステーション・クラブ会員のみ入場可能。一般の入場は12時より開始となる。

体験プレイを主眼においた参加者主体のイベント内容

「PS EXPO」が、ステージイベントなどのメーカー主導のイベントだったのに対し、「PSクラブフェスティバル」は、発売前のゲームの体験プレイを中心とした、よりユーザー寄りのものとなる予定。各会場には約300～500台に及ぶ試遊台が設置され、より多くのユーザーが体験プレイを楽しめるようになる。また東京会場には、大型の特設ステージも設置され、「PS EXPO」のようなメーカーの新作発表会やステージイベントが開催される。

入場のオキテ

本イベントは、プレイステーション・クラブ会員、およびプレイステーション専門誌の読者を対象の中心にしているため、入場方法も他のイベントとは少々異なる。

イベント会場に入場するためには上記のプレイステーション専門誌4誌に近日掲載される、イベント告知の広告に付いている入場券が必要（プレイステーション・クラブ会員はメンバーズカードを提示すれば入場できる）となる。このいずれかがなければ入場できないので、会場へ行くときは、必ず入場券を手に入れておこう。

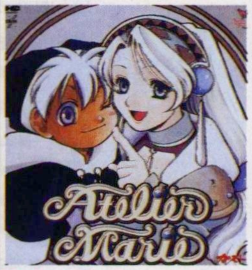
◆REPORT◆マリーがCDとラジオドラマに進出

マリーがCDとラジオドラマに進出

ファン待望『マリーのアトリエ』のサントラがポニーキャニオンから9月19日に発売決定、その収録が8月1日に行なわれた。このCD、ただのサントラではない。弦楽器とピアノを中心とした約20種の楽器を使って、より理想的な形で収録し直されたのだ。

また、『マリー～』のラジオドラマ化も決定。TBS系ラジオで、毎週日曜の深夜に放送されている「子安・氷上のゲムドラナイト」の中で11月2日から放送予定だ。


⇧抜群のチームワークで収録が進められた



⇧サントラのジャケットイラストは、おなじみ桜瀬琥姫さん

◆EVENT◆テイルズ オブ デスティニー

『テイルズ～』のカッコイイイラストを大募集

9月開催予定の東京ゲームショウ、ナムコブースにて『テイルズ オブ デスティニー』のイラストの展示場が設置されることになった。ナムコではここで展示されるイラストを大募集している。

応募方法は、イラストを当日会場に直接持っていくだけ。各日、先着200名様に『テイルズ～』の体験版とペーパータトゥーがプレゼントされるぞ。受付け時間は6、7日の10時から19時の間。ナムコブース受付でスタッフに直接渡すのだ。イラストのサイズは自由。またイラストの裏に住所・氏名・年齢・電話番号・職業（学年）を明記しておくのを忘れないように。アツイ想いが込められたイラストを待っているぞ!!

◆EVENT◆カルコロ大会

体験版でハイスコアを出して賞金百万円を狙え!!

クレフから11月発売予定の「カルコロ」の大会が行なわれる。9月13日以降に店頭で配布される体験版をプレイして、ハイスコアを添付ハガキに記入して応募するのだ。締め切りは10月20日、当日消印有効。優勝者にはなんと賞金百万円が送られるぞ。また、東京ゲームショウでもエントリー可能。


⇧他の落ちものとはひと味違う、落ちものシューティングゲームだ

◆NEWS◆ブレス オブ ファイアIII

リュウと仲間たちがラジオの中で大冒険!!

カプコン期待の大作RPG「ブレス オブ ファイアIII」のラジオドラマが、ゲームに先駆けて放送中だ。ラジオ日本の「宮村優子の直球で行こう!」の中で、毎週5分ずつ9回に分けて放送される。時間帯は土曜1時30分から（関西はラジオ大阪で月曜19時から）。

ストーリーはゲーム本編から外れた、番外編的なものとなっている。また、このラジオドラマのCD化も予定されており、全話収録の他、スペシャルドラマも収録される。10月17日に発売予定。

◆NEWS◆闘魂烈伝アーケードへ

ナムコとの業務提携により『闘魂烈伝』アーケード進出

プロレスファンに熱狂的な支持を得ているトミーの『闘魂烈伝』が、ついにアーケードへ進出することが決定。トミーはナムコと業務提携を行ない、開発基盤「システム12」で開発を行なう予定。

内容は、コンシューマ用のものとは全く別モノとなり、アーケードならではの派手さ、爽快さを追及していくとのこと。

新譜CD情報

●ブレス オブ ファイアIII
オリジナルサウンドトラック



期待の大作RPGのサウンドトラックが早くも登場。ゲーム中よりメインの30曲を収録。さらにエンディングで流れるボーカル曲も収録。

9/19 ファーストスマイル エンタテインメント 2548円（税込み）

●プレイステーション
超絶レビュー&全ガイド



我がPSマガジン編集部が命を削って生み出した、究極の一冊。過去発売されたほとんどのソフトを、レビューも交えて紹介していく。

発売中 徳間書店/インターメディア・カンパニー 1980円（税込み）

●お詫びと訂正

本誌16号、2Weeks Newsの13ページ内において、電話番号の誤りがありましたので、ここに訂正させていただきます。読者の皆様と関係者の方々にご迷惑をかけたことを深くお詫びいたします。

ネットワーク企画室連絡先
（誤）03-5413-8623
（正）03-5413-8628

今号のプレゼント（応募方法は欄外を参照）

●攻殻機動隊 -GHOST IN THE SHELL-

7月18日に行なわれた『攻殻機動隊』のイベントのために作られたもの。ファン垂涎の超レアアイテムだ。これを各5名様（ポスターは10名様）に。



⇦原作の主人公、草薙とゲームに登場するフチコマのテレカセット



⇦フチコマが一面に描かれた、迫力のポスター。気分は電脳世界だ



⇧こちらもフチコマが描かれたTシャツ。メカが透けて見える

●卒業Vacation

『卒業V』の登場キャラのイラスト資料集と、彼女たちの通う、清華高校の校章（ピンバッヂ）をセットで5名様に。



⇧⇨どちらも貴重品だぞ

●タクティクスオウガ

『タクティクスオウガ』の予約キャンペーンで配布されたオリジナルポスターをセットで5名様に。



⇧白と黒がベースの対照的なポスター。雰囲気バッチリ

ニュースプレゼントへの応募は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望賞品を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM PSマガジン編集部「ニュースプレゼント17号」係までお送りください。 ●締め切り 9月12日必着。発表は発送をもって代えさせていただきます。



東京ゲームショウ'97秋
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1・2・3・4・5・6 開催日:9月6日(土)・7日(日)
毎日コミュニケーションズ・ブースに集まれ!
「卒業Vacation」「個人教授」の魅力をイベントやデモプレイ、プレゼントなど盛りたくさんで大公開! みんな来ないと後悔するゾ!!
ココ!
幕張メッセ・第3ホール
エスカレーター横
全シリーズのヒロイン総出演!
冒険(アドベンチャー)と恋愛(シミュレーション)の二重奏(デュエット)で
バケーションは大騒ぎ!!
PlayStation
新キャラクター 3年A組
「卒業Vacation」CD&ラジオドラマ決定!
Now on Sale!
-Fantastic Character Series-
卒業Vacation
CD:¥2,548(¥2,427)
ゲームオリジナルBGMを含む、サウンドトラックCD発売。
9.3 in Store!
-RADIO DRAMA-
卒業Vacation ドラマCD
CD:¥2,548(¥2,427)
ラジオ「ゲムドラナイト」にて放送されたインタラクティブドラマがCDアルバム化! ラジオで放送されなかったシナリオを含んだ完全盤!!
ポニーキャニオン/サイトロンレーベルより発売
「卒業Vacation」ラジオドラマ 好評放送中!
「子安、氷上のゲムドラナイト」パーソナリティー:子安武人、氷上恭子
【日時】毎週日曜日 ●東京放送(TBS/954kHz)/北海道放送(HBC/1287kHz) 深夜25:00~25:30 ●毎日放送(MBS/1179kHz) 21:25~21:55 ●RKB毎日放送(1278KHz) 深夜24:40~25:10
「卒業」シリーズ最新作は、
南の島の夏物語。
新キャラクター3人を加えた、
総勢15人のヒロインたちが
水着で大活躍!
しかも、アドベンチャーと
シミュレーションの
両方が楽しめちゃう大ボリューム。
さあ、あなたは
どんな夏しますか?
プレイステーション版
シミュレーション・アドベンチャー
'97年10月
発売予定
卒業 Vacation
三波亮子 (声:岡田純子)
伊東由紀恵 (声:岡本麻見)
戸塚いずみ (声:牧島有希)
©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / マーカス
海…
冒険…
?
そして—
龍宮寺麗美 (声:久川 綾)
西村菜々子 (声:草地章江)
皇 沙絵 (声:菅原祥子)
穂高 遥 (声:藤野かほる)
千葉ちひろ (声:吉田古奈美)
山代有希 (声:手塚ちはる)
ふとしたきっかけで始めた
家庭教師のアルバイト
さあ、どんな夢を一緒に描こうか…
プレイステーション版
育成&恋愛シミュレーション
個人教授
La Leçon Particulière
©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / SCIO / Stingray
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面は全て開発中のものです
毎日コミュニケーションズ
ソフト事業開発室
TEL.03(3230)3758
MYCOM
毎日コミュニケーションズ

TOKYO GAME SHOW'97秋&
超期待作特集



秋といえば？　食欲の秋、読書の秋、芸術の秋…。いや、秋の夜長にはゲームこそよく似合う！ ベイエリアを喧騒の渦に巻き込む、東京ゲームショウの季節がやってきたのだ。TGS出展タイトルを中心に、巻頭から息つく暇もない83ページ総力特集をお贈りするぞ。

1997年9月6日（土）・7日（日）

開場時間：10:00～19:00（入場は18:00まで）
※6日(土)10:00～14:00は高校生以下入場不可

入場料金：前売券一般（中学生以上）800円
当日券一般（中学生以上）1000円
小学生以下入場無料

会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）

アクセスガイド

電車でGO！	JR京葉線・海浜幕張駅から徒歩5分（JR東京駅から約30分、JR蘇我駅から約12分）。	幕張メッセ
電車でGO！	JR総武線・幕張本郷駅から、幕張メッセ行きまたは海浜幕張駅行きバスで15分（JR秋葉原駅から約40分）。	幕張メッセ
車でGO！	東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野I.C.（東関東自動車道）、または幕張I.C.（京葉道路）から約5分。	幕張メッセ
車でGO！	成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.（東関東自動車道）から約5分。	幕張メッセ

全83ページ！スクープ連発直前レポート

超ワイド型TGS攻略マップ付き！

大反響を呼んだ『トゥルー・ラブストーリー』('96年発売)に寄せられた、皆さんからの意見や熱い要望を取り入れ、さらにパワーアップした『トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart』。アスキーから感謝をこめて、皆さんへのアンサーバージョンをお届けします。

みさきと下校会話やデートができる!



男性キャラもフルボイスになった!

●大須賀 享役/石川 英郎さん ●柳沢 修一役/石田 彰さん

デートのバリエーションが増えた!

あのキャラとの謎のエンディングを追加?

●プレイステーション専用ソフト　おまけ特典付き!

12月11日(木)発売予定

標準価格:¥3,800(税抜)

ちゃいます♥

いつも、T.L.S.と一緒だよ!!

多彩なアクセサリーがぎっしり満載!

トゥルー・ラブストーリー

アクセサリーBOX

Windows95版

メディア:CD-ROM1枚

9月25日(木)発売予定

標準価格:¥4,800(税抜)

描き下ろしイラスト入りマウスパッドを同梱!!

CONTENTS



❶壁紙集



❷カードセーバー/キャラクターセーバー/ポスターセーバー





❸カレンダー



❹トゥルー・ウォッチ

❺メモ帳 ❻デスクトップ・テーマ

❼オープニングAVI ❽背景壁紙

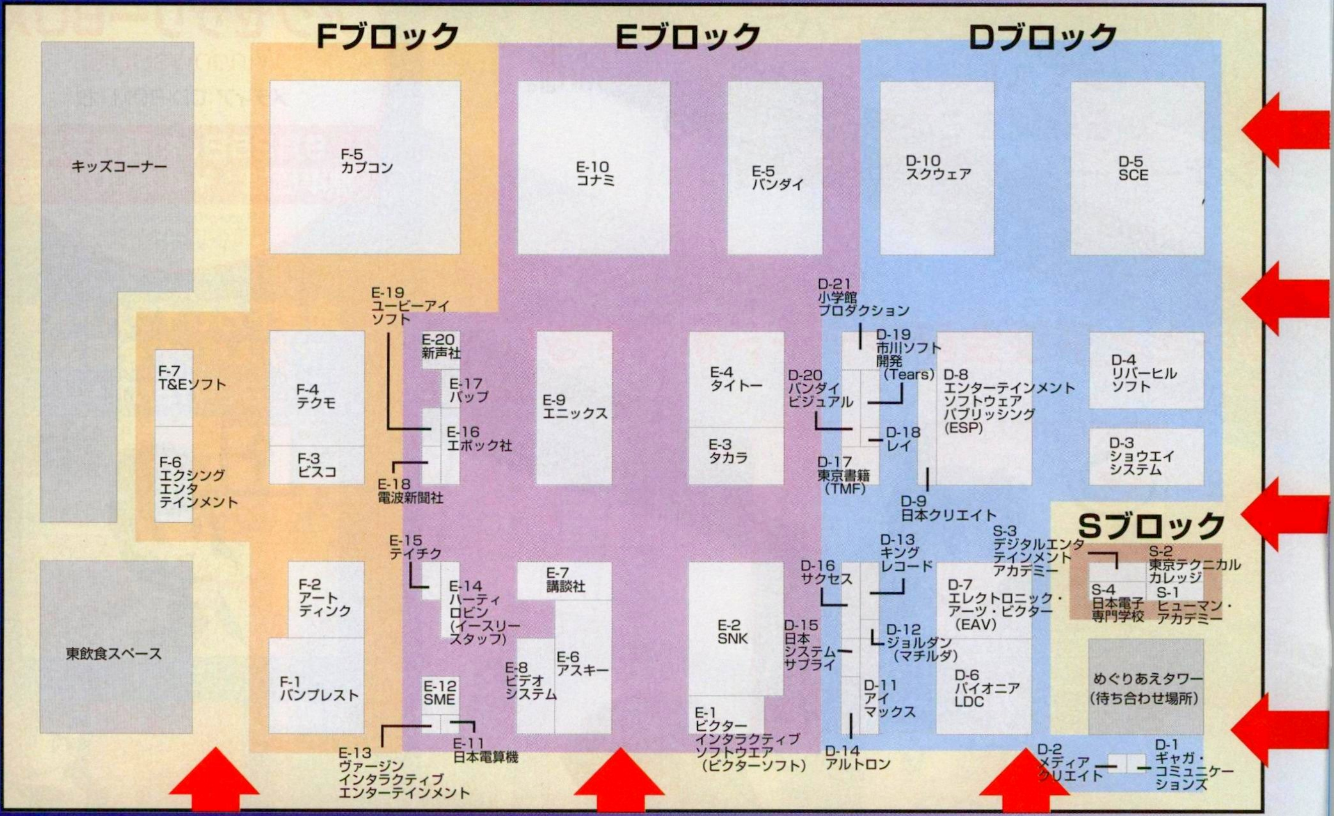
❾ホームページのHTML　etc.…

ASCII

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

[Weekly ASCII Soft]ホームページ http://www.ascii.co.jp/et/

TOKYO GAME SHOW攻



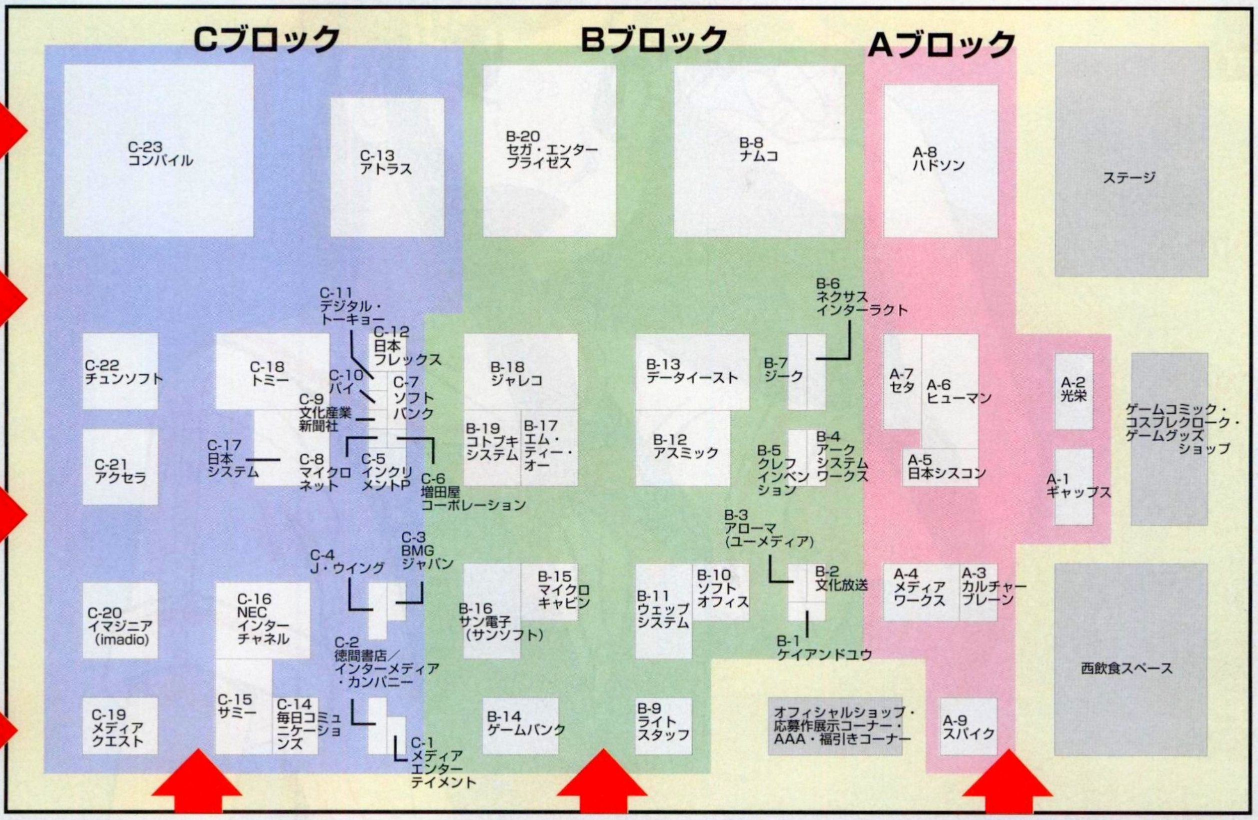
プレイステーション出展タイトルリスト

PSタイトルを出展する全メーカーを、五十音順にリストアップしたぞ。各メーカーごとに、上からメーカー名・ブース番号・出展予定タイトル(五十音順)・イベント予定の順に記載している。

アークシステムワークス……B-4
Wizard's Harmony 2 【声優イベント】
アートディンク……F-2
風のノータム／カルネージハートEZ／タクティクスオウガ
アイマックス……D-11
アイマックス将棋Ⅱ
アクセラ……C-21
スタースイープ／マリア 君たちが生まれた理由
アスキー……E-6
RPGツクール3／音楽ツクールかなでーる2／火星物語／サウンドノベルツクール2／トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～／パワードール2／MOON
アスミック……B-12
SIDEWINDER2／情熱☆熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～
アトラス……C-13
スノーブレイク／鉄道王2～世界征服の野望～
【ゲーム大会、相原氏トークショウ】
アルトロン……D-14
ロボ・ピット2【ゲーム大会、体験版配布】
市川ソフト開発（Tears）……D-19
COMPLETE SOCCER on side／究極Quizこたえてプリ～ズ（仮称）／Screamer2(仮称)／LOVE GAME'S わいわいテニス 【ゲーム大会、体験版配布】
イマジニア（Imadio）……C-20
快刀乱麻／メルティランサー Re-inforce
【声優・アイドルトークショー、インターネットラジオ生中継】
インクリメントP……C-5
バトルアスリーテス大運動会 オルタナティブ 【声優トークショウ】
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント……E-13
コマンド&コンカー コンプリート
ウエップシステム……B-11
COOL BOARDERS2 Killing Session
エクシングエンタテインメント……F-6
アサンシア／FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE～
【ゲーム大会、スタンプラリー】
SNK……E-2
サムライスピリッツ天草降臨／サムライスピリッツ剣客指南パック／ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(ベスト)／ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／真説サムライスピリッツ武士道烈伝／メタルスラッグ 【スタンプラリー】
SME……E-12
ダムダム・ストンプランド／ラグナキュール 【アンケートでグッズ配布】
SCE……D-5
アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム／クライムクラッカーズ2／グランストリーム伝紀／グランツーリスモ／攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～／リンダキューブ アゲイン 【ゲーム大会】
SCE（SCEI）……D-5
Formula 1 97／Porsche Challenge 【ゲーム大会】
エニックス……E-9
新作出展予定
NECインターチャネル……C-16
DEBUT21 【声優トークショウ】
エポック社……E-16
Jリーグエキサイトステージ V1／ドラえもん2 SOS！ おとぎの国／名車列伝 Greatest70'S（仮称） 【ゲーム大会、撮影会】
エム・ティー・オー……B-17
OPTION チューニングカーバトル（仮称） 【ゲーム大会】
エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)……D-7
オーバードライビン スカイライン メモリアル／CHILL（仮称）／メタルフィスト／U.S. NAVY ファイターズ 【ゲーム大会】
カプコン……F-5
スーパーアドベンチャーロックマン／ストリートファイターコレクション／ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション／バイオハザード ディレクターズカット／ブレス オブ ファイアⅢ／ロックマン8／ロックマンX4／ロックマン バトル&チェイス
ギャップス……A-1
アイルトン・セナ カートデュエル2／ストライクジャガー／バーガーバーガー
キングレコード……D-13
どきどきポヤッチオ／マリオ武者野の超将棋塾
クレフ インベンション……B-5
ARKS 1000～めざせ！究極の召喚師～／CALCOLO！～おちものシューティング～ 【ゲーム大会、デザイン公募】
ゲームバンク……B-14
エイブアゴーゴー／ロストチルドレン 【クイズ&ジャンケン大会】
光栄……A-2
三國志Ⅳ with パワーアップキット／ソウルマスター／大航海時代外伝／信長の野望・天翔記 with パワーアップキット／他1タイトル
講談社……E-7
修羅の門／はじめの一歩 THE FIGHTING！／B線上のアリス～ALICE on Borderlines～ 【ゲーム大会、池澤春奈トークショウ】
コナミ……E-10
あいたくて…～your smiles in my heart～／青山ラブストーリーズ／アザーライフ・アザードリームス／NBAパワーダンカーズ3／がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング（ベスト）／グラディウス外伝／幻想水滸伝（ベスト）／極上パロディウスだ！（ベスト）／コナミアンティークス～MSXコレクション vol.1～／コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／実況Jリーグウイニングイレブン3／実況パワフルプロ野球'97開幕版／ジャージーデビル（仮称）／ツインビーRPG／ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.2～彩のラブソング～／ハイパーオリンピック イン ナガノ／パロウォーズ／BREAK POINT／ブロークンヘリックス／ボトム オブ ザ ナインス2（仮称）／ポリスノーツ（ベスト）／ミッドナイトラン～ロードファイター2～／みつめてナイト／メタルギア ソリッド／リーサルエンフォーサーズ デラックスパック【ゲーム大会、広井王子対談】
サミー……C-15
実戦パチスロ必勝法！5／ミサの魔法物語
【パチスロ講座、高田明美サイン会、桜井智トー
サン電子（サンソフト）……
フォトジェニック／RIVEN The Sequel to M
J・ウイング……
真髄・碁仙人／STARWINDER 【オリジナ
ジャレコ……
ファンタステップ／ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&
【ゲーム大会】
ショウエイシステム……
THE LAST REPORT ラストレポート
小学館プロダクション……
卒業Ⅲ(仮称)
ジョルダン（マチルダ）……
PARANOIA SCAPE
スクウェア……
アインハンダー／ゼノギアス／チョコボの
イヴ／フロントミッション セカンド／フロ
【VTR上映、ステージイベント】
ソフトオフィス……
ぱすてるみゅーず 【ゲーム&クイズ大会、
タイトー……
サイキックフォースパズル大戦／電車でGO
大作戦／他2タイトル【ゲーム大会、ミニ
タカラ……
装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼル
ーウィングス／DX人生ゲームⅡ／闘神伝
【広井王子トークショー、ゲーム大会、ボト
T&Eソフト……
Cu-On-Pa／Blaze & Blade～Eternal G
【クイズ大会、コスプレ撮影会、声優トーク
テイチク……
ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～ 【ゲー
データイースト……
サイドポケット3／蒼穹紅蓮隊・黄武出撃
／マジカルドロップ3～よくばり特大号！
テクモ……
闘姫伝承 ANGEL EYES／モンスターファ
東京書籍(TMF)……
伸縮対戦 It's a のに～！ 【ゲーム大会】
トミー……
新日本プロレスリング闘魂烈伝3 【レスラ
ナムコ……
風のクロノア～door to phantomile～／
ルズ オブ デスティニー／鉄拳3／ナムコミ
【ゲーム大会、クイズ大会】
日本クリエイト……
My Dream～On Airが待てなくて～
日本シスコン……
パチスロ完全攻略～クランキープロ～／パチ
ガイドVol.2～ 【ゲーム大会】
日本システム……

略マップ

出展される全PSタイトルとステージイベントが一目でわかる、TGSの会場マップだ。なお、各ブース内でのイベントは、23ページでさらに詳しく紹介しているぞ。



…クショウ】……B-16
…IYST……C-4
…グッズ配布】……B-18
…ゴー!!WGP ハイパーヒート……D-3
……D-21
……D-12
……D-10
…議なダンジョン／パラサイト・…ミッションオルタナティヴ……B-10
…麗奈イベント】……E-4
…まじかるでーと　ドキドキ告白…サイン会】……E-3
…／チョロQジェット レインボ…クエスト…販】……F－7
…～…】……E-15
…会】……B-13
…神宮寺三郎～夢の終わりに～…ゲーム大会】……F-4
…【ゲーム大会】……D-17
……C-18
…ークショウ】……B-8
…てクイズ マイエンジェル／テイ…ジアムアンコール……D-9
……A-5
…ロ完全攻略～ユニバーサル公式……C-17

アンシャント ロマン～Power Of Dark Side～【声優トークショウ、高橋直純ライブ】

ネクサスインターラクト……B-6
トラ！トラ！トラ！

ハーティロビン（イースリースタッフ）……E-14
Ash to Ash／卒業M／バッシングビート／ブリガンダイン～幻想大陸戦記～

パイオニアLDC……D-6
NOëL La neige　【トークショー、プレミアムグッズ配布】

バップ……E-17
新世紀GPXサイバーフォーミュラー SAGA～EXTREAM SPEED～／聖龍伝説～外伝～／マジカル頭脳パワーII PARTY SHOCK（仮称）
【ポスター配布、ゲーム大会】

ハドソン……A-8
BLOODY ROAR　【クイズ大会】

バンダイ……E-5
R？MJ THE MYSTERY HOSPITAL／機動戦士Zガンダム／CYBER EGG BATTLE CHAMPION／天空のエスカフローネ／ドラゴンボールFINAL BOUT
【ゲーム大会】

バンダイビジュアル……D-20
ジャングルパーク／超光速グランドール／七英雄物語／メックウォリア2

バンプレスト……F-1
銃夢～火星の記憶／CRITICAL BLOW／くるみミラクル／BATTLE FORMATION／ボールディランド／ボカンですよ／REAL ROBOTS Final Attack
【トークショウ、ゲーム大会】

BMGジャパン……C-3
マス・ディストラクション（仮称）

ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）……E-1
シーバス・フィッシング2／トゥームレイダー2／マイホームドリーム

ビスコ……F-3
ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ　【声優ライブトーク】

ヒューマン……A-6
ムーンライトシンドローム　【オリジナルグッズ配布】

マイクロキャビン……B-15
英雄志願 Gal Act Heroism／NOON　【ゲーム大会、声優トークショウ】

毎日コミュニケーションズ……C-14
個人教授／GO II Professional 対局囲碁／極大道棋～詰むや詰まざるや～／卒業Vacation　【声優イベント、コスプレ撮影会】

メディアエンターテイメント……C-1
フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～

メディアクエスト……C-19
クロック！パウパウアイランド【ゲーム大会】

メディアワークス……A-4
悠久幻想曲　【ゲーム大会、声優他のトークショウ、ラジオ公開録音】

ライトスタッフ……B-9
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～
【声優トークショウ、ゲーム大会、スロット大会、ジャンケン大会】

リバーヒルソフト……D-4
Over Blood2／ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」／ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～【オリジナルグッズ配布】

レイ……D-18
ツタンカーメンの謎～アンク～　【エジプト切手配布】

ステージイベント スケジュール

9月6日（土）

10:30～11:30　ゲーム業界先輩ミーティング「もっと知りたいゲーム業界」
・ゲーム業界での仕事に興味がある人たちへのセミナー
基調講演：平林久和（予定）　出演：浜村弘一（週刊ファミ通編集長）他

12:00～13:00　オールナイトニッポン　若手お笑いライブin幕張メッセ
出演：Take2、底抜け AIR-LINE、ジェット☆キッズ、プラスドライバー

13:30～14:30　クリエイターズカンファレンス1
司会：塚田正晃（電撃王編集長）、浜村弘一（週刊ファミ通編集長）
出演：飯野賢治（ワープ）、小島秀夫（コナミ）、中裕司（セガ）、
石井精一（ドリームファクトリー）

15:00～16:00　オールナイトニッポン　若手お笑いライブin幕張メッセ
出演：Take2、底抜け AIR-LINE、ジェット☆キッズ、プラスドライバー

16:30～17:30　噂の真相in幕張メッセ
・業界内に流れるあの噂を楽しく追求
司会：渡辺浩弐
出演：塚田正晃（電撃王編集長）、浜村弘一（週刊ファミ通編集長）
桑原修（THE PLAYSTATION編集長）、倉田学（じゅげむ編集長）

17:45～18:30　AAAチャリティーオークション

9月7日（日）

10:30～11:30　業界カルト・クイズ
・おなじみ著名人たちによる格闘ゲームクイズ大会
司会：伊集院光、高橋里華　解答者：柴田亜美（漫画家）他数名

12:00～13:00　お宝鑑定団
・一般公募で集まったレアグッズを、著名業界関係者が鑑定
司会：伊集院光、高橋里華　審査員：池田有宵（占術師）など

13:30～14:30　クリエイターズカンファレンス2
司会：塚田正晃（電撃王編集長）、浜村弘一（週刊ファミ通編集長）
出演：宮本茂（任天堂）、広井王子（レッドカンパニー）、
岡本吉起（カプコン）、河津秋敏（スクウェア）

15:00～16:00　ニッポン放送公開録音
スパーアニメガTOP10～ヒットパレード
パーソナリティ：荘口彰久、岩男潤子

16:30～17:30　ゲームに捧げる歌
・一般公募された「ゲームをテーマにした歌」の中から、優秀作を演奏
司会：伊集院光、高橋里華　審査員：植松伸夫、古代祐三、光吉猛修

17:45～18:30　AAAチャリティーオークション

（敬称略）

※出展タイトル、イベントなどは、直前で変更の可能性があります。


ASCii SOFT
AYANE
NOZOMI
IKUMI
TOMOKO
YAYOI
CHIHARU
MIDORI
SHINOBU
YURIKA
MISAKI
SAEKO
True Love Story
トゥルー・ラブストーリー
Remember My Heart
リメンバー マイ ハート
PlayStation
好評だから、サービスし

アイテムGET
声優さんに会える

各ブースで配布されるアイテム、催されるイベントの情報をあますことなく大公開。注目メーカーには今からチェックを！

㊙TGSブース内イベント詳報

東京ゲームショウ

アークシステムワークス
『Wizard's Harmony 2』の声優イベントを予定

アトラス
新作ソフトのゲーム大会を開催。大会前には、『女神転生』シリーズ10年の歴史をまとめたVTR「History of the TENSEI」を上映。またラジオDJ兼広報・相原誠吾のトークショウもある。

アルトロン
『ロボ・ピット2』のゲーム大会を開催。『エルフを狩るモノたち』ポスターや『ロボ・ピット2』体験版も配布する。

市川ソフト開発（Tears）
『Screamer2』『COMPLETE SOCCER on side』『究極Quiz こたえてブリ〜ズ』『LOVE GAME'S わいわいテニス』のゲーム大会を開催。また体験版を常時配布。

イマジニア（imadio）
ドンマッコウ司会による声優・アイドルトークショウあり。ゲストは、6日が大沢つむぎ、佐々木るん、西村ちなみ、川上とものこ、手塚さとみ、星川亜美。7日が豊嶋まちこ、桑島ほうこ、野上ゆかな、星川亜美。またインターネットラジオの生中継もおこなう。

インクリメントP
『バトルアスリーテス大運動会』開発スタッフと声優によるトークショウあり。

エクシングエンタテインメント
『FIGHTING ILLUSION〜K-1 REVENGE〜』のゲーム大会を開催。プレミアムグッズが手に入るブース内スタンプラリーも予定。

SNK
プレミアムグッズがもらえるブース内スタンプラリーを予定。

SME
アンケートに答えた方にCD-ROMつきパンフレットを配布。

SCE
『アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム』カードバトルの決勝大会を開催。『攻殻機動隊』『グランツーリスモ』のゲーム大会もある。

SCE（SCEI）
『Formura 1 97』のゲーム大会を開催。一般参加者の優勝者は、片山右京・中野信治の走行ビデオとその場で対決！

NECインターチャネル
声優トークショウを予定。

エポック社
『名車列伝Greatest70's』ゲーム大会と撮影会を開催。

エム・ティー・オー
『OPTIONチューニングカーバトル』タイムアタック大会を開催。また稲田大二郎編集長やレースドライバー山田英二を招いての、カー専門誌「OPTION」紹介コーナーあり。

エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
『オーバードライビン スカイライン メモリアル』タイムアタック大会を開催。『メタルフィスト』体験コーナーも設置。

クレフ インベンション
賞金100万円の「プレカルコロ大会」に先行エントリーできる「プレプレカルコロ大会」を開催。カルコロ名人に挑戦もできる。また『ARKS 1000』のデザインも募集する。

ゲームバンク
宮村優子を招いてのクイズ&ジャンケン大会を開催。

講談社
『はじめの一歩』のゲーム大会を開催。『B線上のアリス』池澤春奈のトークショウもあり。

コナミ
『ハイパーオリンピック イン ナガノ』ゲーム大会、『実況パワフルプロ野球'97開幕版』ホームラン競争を開催。『みつめてナイト』広井王子による対談もおこなう。

コンパイル
ばよえ〜んツアーの最後を飾る『ぷよぷよ』ゲーム大会を開催。田中勝己ミニライブもあり。

サミー
パチスロ名人の小島氏を招き、パチスロテクニック公開講座を開催。また『ミサの魔法物語』の高田明美サイン会と桜井智のトークショウもおこなう。

J・ウイング
オリジナルクリアファイルを配布する。

ジャレコ
文化放送「みか・みきスーチーラジオSTATION」の公開録音あり。『ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!!』のゲーム大会も開催する。

スクウェア
各タイトルのVTR上映や、ステージでのイベントを予定。

ソフトオフィス
『ばすてるみゅーず』のゲーム&クイズ大会を開催。7日にはCMに出演した小嶺麗奈を迎えてのイベントをおこなう。『ぱすてるみゅーず』うちわ配布もあり。

タイトー
『サイキックフォースパズル大戦』『電車でGO！』のゲーム大会を開催。影山ヒロノブのライブ&サイン会、ZUNTATAのライブもある。

タカラ
『装甲騎兵ボトムズ外伝』『闘神伝カードクエスト』のゲーム大会を開催。広井王子氏を招いてのトークショウもある。『装甲騎兵ボトムズ』はおもちゃの物販もおこなう。

T&Eソフト
ロールプレイングゲーム基礎知識クイズ大会やコスプレ撮影会を開催。『Blaze & Blade』の声優トークショウもおこなわれる。体験版も配布予定だ。

テイチク
『ウキウキ釣り天国』大物釣りゲーム大会を開催。

データイースト
『蒼穹紅蓮隊』ハイスコア大会を開催。

テクモ
7日に『モンスターファーム』全国大会「モンスター甲子園」の決勝戦を開催。なお6日には飛び入り予選があるので、メモリーカードを持参していれば誰でも参加可能。

東京書籍（TMF）
『伸縮対戦 It's a のに〜？』対戦ゲーム大会を開催。

東京テクニカルカレッジ
学生による実習作品『プレイステーション3Dポリゴンアクションゲーム』展示。

トミー
『新日本プロレスリング闘魂烈伝3』のトークショウあり。出演は、6日がアントニオ猪木、小川直也、タイガーキング（佐山聡）。7日が佐々木健介の予定。

ナムコ
『鉄拳3』（業務用）ゲーム大会の他、『子育てクイズ マイエンジェル』クイズ大会、『テイルズ オブ デスティニー』のカードマッチゲーム大会を開催。

日本シスコン
『パチスロ完全攻略〜ユニバーサル公式ガイドVol.2〜』『パチスロ完全攻略〜クランキープロ〜』のゲーム大会を開催。

日本システム
『アンシャント ロマン』の声優トークショウ。出演は森本まり子、中山真奈美、高橋直純、中島沙樹。高橋直純ライブショーもあり。

日本電算機
千葉麗子のインターネット講座&トークショウあり。

日本電子専門学校
ゲームキャラクタのフィギュアを配布。

パイオニアLDC
『N O ë L La Neige』（仮称）出演声優、製作者によるトークショウあり。プレミアムグッズ（メッセージCD）の配布もおこなう。

バップ
『新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA』体験版タイムアタックコンテスト開催。同タイトルのB2ポスターも配布する。

ハドソン
ハドソンソフトに関するクイズ大会あり。

バンダイ
『ドラゴンボールFINAL BOUT』のゲーム大会を開催。

バンプレスト
トークショウやゲーム大会を開催予定。7日にはあのつぶやきシローが登場。

ビスコ
声優による日替わりライブトークあり。

ヒューマン
「激レア超貴重オリジナルグッズ」を配布。

マイクロキャビン
『NOON』の4人対戦ゲーム大会開催。『英雄志願』主人公声優のフリートークショウあり。

毎日コミュニケーションズ
『卒業Vacation』声優によるゲーム紹介やイベント、コスプレ撮影会を開催。

メディアクエスト
『クロック！』のキャラと遊べるキッズ向けゲームを予定。

メディアクリエイト
TVゲームショップ経営情報誌「TVGAME PRESS」を配布。

メディアワークス
『悠久幻想曲』のミニゲーム大会と声優さんのトーク&ライブを開催。また電撃王主催のトーク「ゲームについて語る」や、ラジオ番組の公開録音もおこなう。

ライトスタッフ
『アルナムの翼』のゲーム大会と声優トークショウを開催。スロット大会やジャンケン大会もあり。

リバーヒルソフト
『Over Blood2』タイトル入りダンボールボックス、『ワールド・ネバーランド』タイトル入り紐つきボールペンを配布。

レイ
アンケートに答えるとエジプトの切手を進呈。

TGS特集 出展形態をマークで表示

マーク	形態	説明
at TGS プレイ可	プレイ可能	ゲームショウ当日、ブース内でプレイできるタイトル。発売前のソフトが遊べるぞ。
at TGS デモ	デモ映像のみ	プレイはできないが、プロモーションビデオなどのデモ映像を展示しているタイトル。
at TGS 出展	出展形態不明	8月21日現在、出展形態未定のタイトル。マークなしは、出展しないタイトルだ。

※イベントや出展形態は、直前で変更の可能性があります。

スクウェア SQUARE

enogears

今までのイメージとは違うアニメ的演出満載なのだ

『FF』シリーズのイメージイラストに天野喜孝氏を起用しているのを始めとして、スクウェアの作品から受ける印象はどこか淡く、そして意味深なものだった。だが、今回タイトル発表された『ゼノギアス』は、そのイメージを根底から覆すがごときアニメチックな作調なのだ。なにしろ、主人公のイラストからしていきなりセル画風。加えて、登場人物たちはギアと呼ばれるロボットに乗って戦うと言うのだから、オドロキモモノキなんとやらである。さて、それもそのはず本作のコンセプトは「テイストとしてのセルアニメーション的世界観を、ゲームとしての楽しさの中に完璧に融合させる」こと。過去のイメージから自ら逸脱し、飽和しきったアニメ&ゲーム業界に革命を起こすか!?



⇧フィールド画面、ちょっと微妙な視点ですが、実はこれには大きな秘密が…

ニメ風RPGだ!! 名も…

gears

アス



またまたスクウェアがやってくれた！ハイセンスな映像はそのままに、今度はSFロボットアニメに挑戦だッ!!

RPG	スクウェア	
	今冬発売予定	価格未定(2枚組)
	メモリーカード対応(1ブロック)	

主人公の乗る Gear ギア



失われた古代文明の遺産。ちなみに、デザインはメカニックデザイナーの石垣純哉氏が担当している

⇨これだけデカい ギアがゲーム中は動きまくる！



↑ギア同士の戦闘!! きしむ機体、飛び散る火花。今までの作品では味わえなかった興奮がここにある!!

キャラも思い切りアニメ調

細部がデフォルメされた俗に言うアニメ顔。なお、キャラデザインは漫画家の田中久仁彦氏が担当している





今度のスクウェアはロボットアニメその

SCOOP! TOKYO GAME SHOW'97 AUTUMN & SUPER HOPE TITLE

at TGS プレイ可

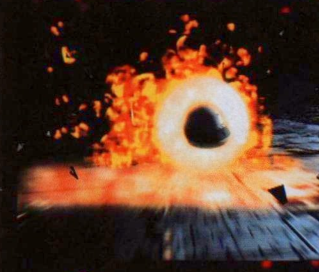


↑パイロットだって戦う! アクションゲームっぽく見えますがキチンとRPGです

Xeno

ゼノギ







はるか昔。

Opening Movie

巨大な移民船が宇宙を航行中、突如システム異常を来たした。
艦長はもはや船を沈めるしかないと判断し、自爆システムを作動させる。一瞬光が煌き、船は静かに沈んでいった…。







Xenogears
マップはもちろんフルポリゴン3D方式 しかも、聞いて驚け「360度任意視点変更可能」!!

実際に画面写真を見ていただければ話は早いのだが、『ゼノギアス』のフィールドは『FFⅦ』を彷彿させるものとなっている。ただ、そうは言っても後発となる『ゼノギアス』がそれだけで終るはずはなく、このフィールドマップだけでも2つの特徴がある。まず、マップには空気遠近法が用いられている、という点。これは遠くにあるものはおぼろげに、近づくにつれて輪郭がハッキリしてくるという表現技巧で、つまりは嘘のない距離感を味わえることになる。

そして、2つ目はL&Rボタンでマップを自在に回転させられるという点。『FFT』のように90度調節ではなく、本気で1度ずつ視点を変化させることが可能なため、常時最も見やすい視点で快適にゲームをプレイすることができるのだ。

マップは2タイプ存在

通常のワールドマップと、全体（エリア）を見渡すことができるミドルサイズマップ。2つの切り替えは随時可能で、さらにどちらとも自在にグリグリとマップを回転させることができる。視界難はもうオサラバだ!!


World Map


Middle Size Map

きりかえ


マップに大小がある…『クロノ・トリガー』にも似ているかな?


どこから呼ばれているんだろう？っと、こんな時こそマップを回せ

ありとあらゆる角度でテクスチャ処理が!!





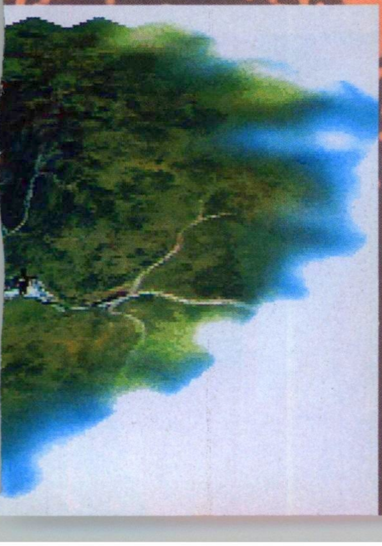
グルッと自在に視点変更




ダンジョンを歩く際に視点をグリグリ変更してみれば、思わぬ発見があったりするに違いない

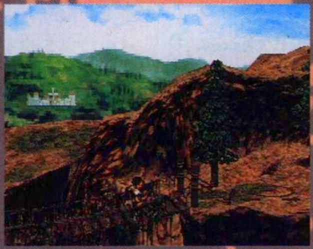



遠くを見ても、ぼやけていて何かあるのかよくわからない。近づくしかないか



合い言葉は マップを回せ。

はるかかなたに何か家のようなものが見えるが…この先には何が…



マップを移動中、ダッシュのほかにジャンプもできるとか



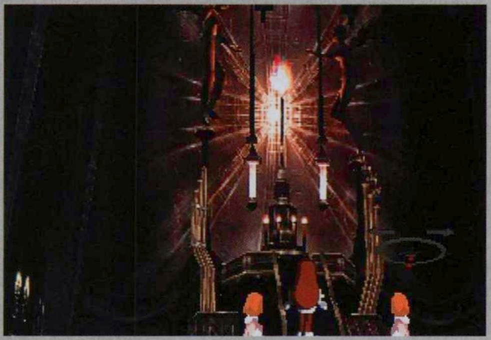


WORLDミニGUIDE②

大聖堂（所在地不明）

厳かで神秘的な雰囲気があたりを支配している。祭壇の前にたたずむ2人の女性は巫女？ それとも何か別の…？ 所在地はまだ不明だが、写真にエリィが写っていることからも、ラハン村の近くあるということはなさそうだ。「サガフロ」ブルー編の時のように、彼女のスタート地点になったりして…。





↑→マップ中にいるのはフェイでなくエリィ。彼女に深く関係した場所なのだろうか？ 祭壇から放たれる光が実に神々しい。…まぁ、主人公たちにはいづらい空間かも

WORLDミニGUIDE①

商業都市アヴェ

商人などが往来し、賑わう街である。風景から察すると、砂漠に近い場所にありそうな感じ。写真でもあるように武術大会も定期的に開催されているようだ。物語上、まず間違いなくコレに参加することになりそうだ。



↑町外れにある噴水。後ろのテント（？）、なんとなくサーカスでもやっていそうな雰囲気である



←キャラバンの連中か？ フェイは武術家っぽいので大会には出られそうだが…

武術大会開催中？

舞台は緑の大地から機械空間へ

人々という人々が農耕に携わり、ただただ平穏という言葉の似合う村、ラハン。物語の主人公フェイがこの村に転がり込んできたのは、3年前のことである。事故で記憶を失い、素性も明らかではないフェイを、村長リーを始めとしてラハン村の人々は暖かく迎え入れた。親友であるティモシー、彼の婚約者であるアルルとその弟ダン。純朴なる彼ら友人の助けなくして、記憶をなくしたフェイが立ち直ることなどなかったはずだろう。

物語は、ここから始まる。フェイの記憶が戻るのか、それともラハン村が惨劇にみまわれるのか。どんな事件が引き金になるのかはまだ話すべきではないが、いずれにしてもスタート地点はラハンという小さな小さな村である。

一見すれば、中世を舞台にしたファンタジーRPG。確かに、今回公開された写真の中でも薄暗い森の中を歩いているシーンや、広野を見渡しているシーンが確認できる。良く見る光景である。だが、オープニングムービーやギアが象徴するように、『ゼノギアス』の根底には古代文明の存在が見え隠れしている。物語が進行するということは、その謎に迫っていくということ。緑あふれる大地から始まるフェイの旅も、核心に近づくにつれて冷たく堅い鋼鉄に囲まれた要塞へと舞台を移す。

その果てに待つのは、フェイの失われた記憶なのだろうか…？

ゼノギ



Fei ウォン・フェイフォン

主人公。3年前にある男にラハン村まで運び込まれた。ラハンの外れに住む発明家シタンが彼の記憶に関わる何かを知っているようであるが…。







←冒頭にあるフェイの回想。どちらかというと自己紹介に近いか



●機械、キカイ、器界…。古代文明は一体何をフェイたちに伝えるのだろうか？

●画面で見る限りは身長も結構ありそうだ





Ellie エレハイム

物語のヒロイン。ソラリスという軍事大国の出身らしい。身なりからして彼女も軍人なのだろうか？



Xenogears

生身での戦闘とギアに乗っての戦闘 2つのバトルシーンが『ゼノギアス』の世界を物語る

どうしても派手なギアのイメージが先行してしまいがちだが、そういつもいつもフェイたちはギアに乗って行動しているわけではない。地形の問題や物語の進行上、ギアを降りるケースも多々生じてくるはずなのだ。人間とギア。その違いの表現方法の1つとして、本作には2種類の戦闘システムが用意されている。人間がどう戦い、ギアはどんな動きを見せるのか。ここではそれを紹介しよう。

いつもGearに乗っているワケじゃない



⬆人間時とギア搭乗時。果たして戦闘のエンカウント方式はどうなってくるのだろうか？　とにかく詳細は続報を待て…としか言えない

ATBの格ゲー？な人間時

戦闘画面の上部に「Ｔｉｍｅ」の表示が確認できただろうか？　おそらく『ゼノギアス』も『ＦＦ』と同様戦闘はＡＴＢになると思われる。次は、戦闘画面の左下に注目してもらいたい。○△□、3つの記号が並んでいるはず。これは入力されたコマンドを表示しており、もちろん記号はＰＳのパッドのボタンに対応したもの。『ＦＦⅦ』に登場したマッシュのように、コマンドを入力することで攻撃を繰り出すというわけだ。ＡＴＢを読んで、コマンド入力。こう聞くと煩わしそうだが、実際には簡単なボタンの組み合せなのでテンポは問題ない。

魔法だってある

ロボットが出るけど、魔法はある。映像だってコレモンだ!!





➡フェイの武技破岩が鳥型モンスターにヒット!!　画面左のバーは敵の体力ゲージ？　それとも…





⬆➡キャラによって使用する技（武器？）は異なる。もちろんコマンド入力も違うわけだから、メンバーと技が増えてくると結構大変そうな気がしないでもない

…誰？

戦闘中の画面にチラホラと登場しているこの男性キャラ。剣を使ってなかなかワイルドな動きを見せているのだが…何者かは不明。サングラスをかけてちょっとお調子者っぽいイメージかな？



人間時のバトルの流れ



行動決定

⬆ターンが回ってきたら、ガイドに沿って十字キーを入力



攻撃選択

⬆攻撃パターン表示される。強威力の攻撃の連携はキツイ



コマンド入力

⬆画面下にコマンド表が出るので、参考にしながら入力



⬆技が出る。「ぶぎッ・らァいじンッッッ!!」ってね



そもそもGearって何？

ギアとは、一言で言えばロボットのようなもの。ただし、フェイたちの暮らしている時代に作られたものではなく、発掘によって入手できる古代文明の遺産である。
太古の昔に作られたギアはそのままでは動かすことはできず、駆動期間を取り付け、外装を施して操縦することになる。ヴェルトールなどはギア・アーサーと呼ばれるレプリカで、自由にパーツ交換が可能。



フェイはどこでヴェルトールを手に入れるのだろうか？

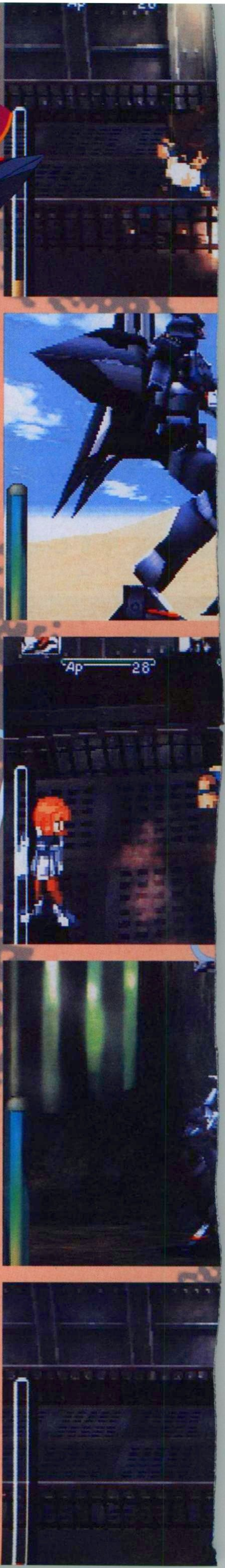
フェイの乗る ヴェルトール



全体的にスマートな外見。顔つきはなかなか凶悪そうで、自軍機に見えないかも







Gear戦で注目すべきはキャラの大きさ

正直な話、ギア戦闘の詳しいシステムはまだ知らされていないのだが、基本的には人間戦闘時の延長といった感じになるようだ。ただ、ギアは大きさが大きなため、人間時よりもはるかにダイナミック、かつスムーズな動きを見せてくれるだろう。人間では出来ないような攻撃方法にも期待したいところだ。

噂では、人間とギアが戦うような場面もあるとか。一体どんな戦闘になる？

ACG(アクションゲーム)さながらの動きを実現



これだけ大きなギアを動かすとは…。そこらの下手な3Dアクションゲームよりはるかに迫力がありますな





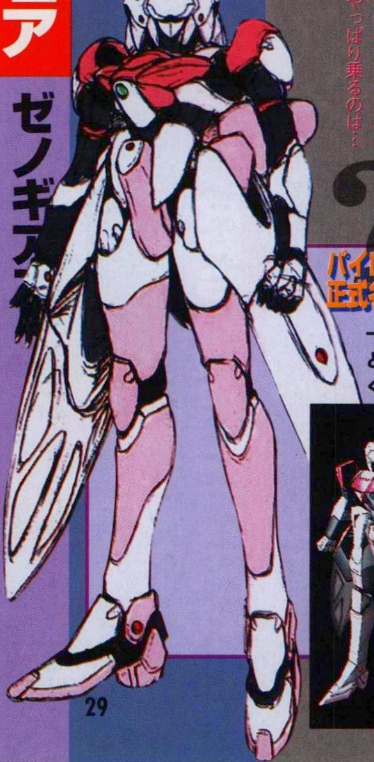
ギア並みの大きさを持つモンスター!? こんなのがウヨウヨいるって〜の？



ギアならではのアクションが見どころ。物語が進むと宇宙戦などもあったりして…



ヴェルトールと比べて、実に女性的なデザイン。となるとやっぱり乗るのは…





パイロット表示がないのが気になるけど、やっぱり味方…だよねぇ



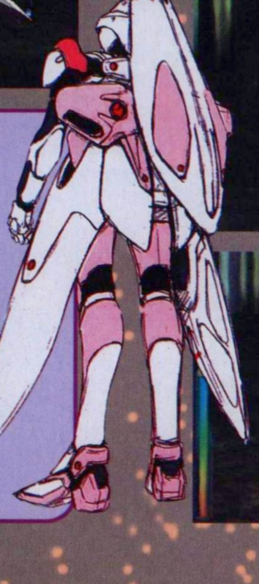
これはヴェルトールの必殺技か？ヒットマークが痛そうなカンジ

パイロット 正式名称 不明機体

一切が不明の機体。そのフォルムと色から、大体察しがつくにはつくのだが…実際は誰が乗るのか?!







チョコボが主役です。の（ちょっと）冒険

RPG	スクウェア	
	今冬発売予定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	

at TGS デモ

SCOOP! TOKYO GAME SHOW'97 AUTUMN & SUPER HOPE TITLE

『FF』シリーズのマスコット的な存在に甘んじてきたチョコボが、ついにRPG主役デビュー！　しかも、『風来のシレン』の中村光一氏が監修する同タイプのゲームなのだ!!





プレイの度に新たな発見!?



どんどん階段を降りて、最下層を目指すチョコボ。当然階段の位置などもやる度に違うため、毎回新鮮な冒険が楽しめるというワケ



画面右下に表示されたマップでもハッキリ分かるとおり、同じフロアでも、やる度に構造が違うのだ

CHOCOBO ダンジョンRPGの決定版、PSへ!!

プレイする度に内部の構造が変化するダンジョン。古くはパソコンゲームの『ローグ』に見られるシステムを発展、進化させた内容が、多くのマニアを生んだSFC『風来のシレン』。続編を待ち望む声の多い中、なんとPS、しかも『FF』の世界観で登場するというのだからオドロキだ。

　ゲームの方は、多くの部分で『シレン』を踏襲している模様。純粋にダンジョンを「探索」する面白さを味わえる、そんなゲームなのだ。



※画面は開発中のものです。

スクウェア

チョコボの不思議なダンジョン

今度のRPGは

この2人（匹？）が手を組んだ!!



MOGURI モーグリ

こちらも『FF』ではおなじみの、モーグリ（アトラ）という名前があるようだ。いっしょに旅をしている仲間らしい。『シレン』のお竜たちのような存在と言えば分かりやすいかな？



CHOCOBO チョコボ

ご存じ『FF』シリーズの人気キャラクタ。今回は、晴れて主役として「不思議なダンジョン」に挑む。持ち前のコミカルな表情、仕種で、ワクワクの冒険を一層楽しいものにしてくれるはず。

不思議なダンジョンのトコロ

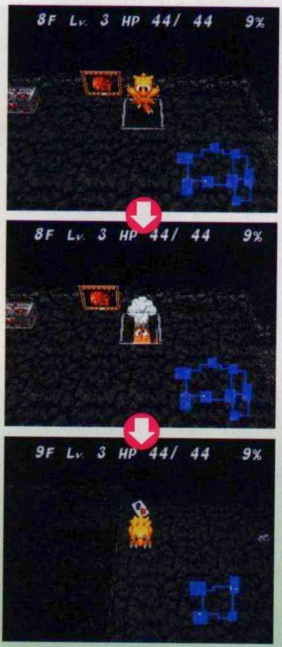
SFCからPSへ舞台を移したことによる一番の変化は、やはりダンジョン内部がポリゴンにテクスチャーを施した3Dマップになったことだろうか。それが実際の冒険にどんな影響を与えるのかは今のところは分からないが、もしかすると「視点変更」などを使う場面があるのかも。もちろん、ダンジョン探索のだいご味「アイテム発見」「トラップ」などの要素はふんだんに用意されているぞ。

冒険を進めて村が発展!?

なんとなんと、この作品には村を「発展」させるイベントが用意されていることが、早くも発覚した。下に掲載した写真（イメージ画）では、左上に道ができていく様子が分かる。しかし、これがどうチョコボの冒険に絡んでくるのか、どういった手段で村を発展させるのかなど、詳しい事柄は一切分かっていない。村としての「機能」も気になるところだ。



この村を拠点に冒険を進めていくということもあるのか？

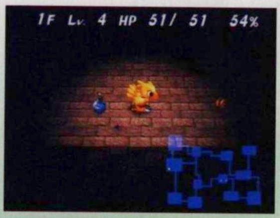


ダンジョン探索のだいご味 その1 アイテム発見

ダンジョンでは、実にいろんなアイテムが手に入る。謎のガラス瓶や、カード、石ころなど、現時点では使い道不明のものも多い。ちなみに、チョコボの武器・防具は、爪や鞍、首輪といったチョコボ向けのものなのだ。

ダンジョン探索のだいご味 その2 トラップはまり

ダンジョンといえば、トラップ。そのトラップの中でも知名度、歴史の古さ両面でトップなのが、上に掲載したピット「落とし穴」だろう。これを初めとして、いろいろなトラップがイジワルな場所に仕掛けられているのだ。









ダンジョンの各部屋はもちろん、それをつなぐ通路だって当然ポリゴンマップ。施されたテクスチャーもそれぞれ凝ったものになっている



アイテム発見！ 何かの本のようだ。何に使うのかは次のページを見てね！

CHOCOBO デフォルメされた敵キャラにも注目

『風来のシレン』の敵キャラ・マムルは、そのラブリーさで主人公をはるかにしのぐ人気を誇った。本作『チョコダン（って略していい？）』でも、そんな魅力的な敵キャラが生み出されていくはずだ。敵キャラは『FF』シリーズに出てきたモノが基本だが、大幅にデフォルメされた姿になっているのだ。今回は、イラストとともに5キャラを紹介しよう。







⬆これはベヒーモス。あんまりコワくないね



スケルトン



⬆その「骨っぽい」動きにも期待

ゴーレム







⬆怪力と鉄壁の防御力を誇る岩の魔人

ボム







⬆得意技の「じばく」もやっぱり使うんでしょうかね？

マリオネイター







⬆ゲームでは頭にカラスを乗っけて登場。カラスを操って攻撃してくるのかな？

黒魔道士



⬆とんがり帽子は同じだけど、ローブからマント姿に。そういえば靴、初めて見た





表示されているバーに秘密が!?

モンスターとの戦闘はATBシステム!?

「シレン」の戦闘（というより移動も含めて）はターン制で行われた。自分が動き、敵が動く。このシステムがあの「フェイの問題」を生んだ。言ってみればパズル的思考、戦術が必要だったのだ。それに対し『チョコダン』では、「FF」のようなATBを採用する。戦闘中表示される「ゲージ」が、自分と敵双方の行動を制限するのだ。これは、ゲーム性に大きな変化を与えると考えられるが?





➡ゲージと攻撃の関係はどうなるのだろう?

CHOCOBO「本を読む」ことで発動する魔法



「シレン」では、ダンジョン内で手に入れた「巻物」を読むと効果が得られた「魔法」。この『チョコダン』では、「巻物」ではなく、各魔法の「本」を読むことによって、魔法の効果が現れる。しかし、チョコボはレベルが低いうちは魔法の本のごく初歩的な部分しか理解できず、効果の高い魔法を扱うためにはそれなりに経験を積むことが大切なようだ。

ナニが書いてあるの？



⇧つむじ風で敵を浮かび上がらせ、真空波で攻撃する



⇧敵を氷で閉じ込めてダメージを与える魔法だ

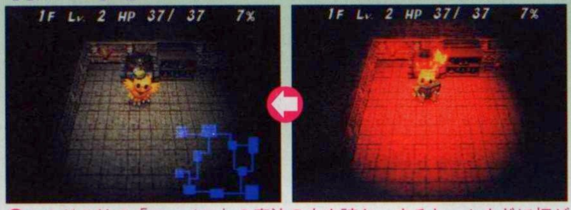


⇧雷を発生させて、敵に落とす。見た目が派手だ



⇧ファイアの魔法の本を読む。すると、敵が一気に燃え上がる！　このファイアの魔法の本も、チョコボの読解力（？）がアップすれば、ファイラ→ファイガと強力になる!?

敵を倒すだけじゃないんだヨ



⇧かまどの前で「ファイア」の魔法の本を読む。すると、かまどに灯が点り、アイテムを入手！　魔法の本にはこんな使い方もあるのだ

シヴァ

氷を自在に操る「シヴァ」を召喚。空一面のオーロラの中に浮かび上がるシヴァ。おもむろに振りかざした氷の矢を敵に向かって投げつけ、その凍てついた空気が辺りを氷で覆う！　いたずらっぽい少女の外見（水玉タイツがかわいい）とはうらはらにとっても強力な魔法だ



召喚魔法だってこのとおり!!



ラムウ

雷雲が渦巻く空に現れる「ラムウ」。手にした杖から放たれた雷が、無数の落雷となって敵に叩き付けられる。その想像を絶するパワーで画面はスパークしまくり。まさに神の怒り、裁きの雷といった感じだ











EVEの「子供達」が

at TGS
デモ

RPG	スクウェア	
	今冬発売予定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	

お待ちかねの続報到着！　イヴの作り出したミトコンドリア生物との戦闘画面を始め、新着画面目白押し！　さらに、主人公アヤのプライベート・ショットもサービスして、注目度アップは確実だ!!











※画面は開発中のものです。

姿を現す…!!

クリスマス・イヴの夜に幕を開ける人類VSイヴのサバイバルゲーム!



事件はクリスマス・イヴに始まる。主人公アヤ・ブレアが、ボーイフレンドとのオペラ観劇に興じる最中、目の前の舞台に現れた、新生命体イヴ。彼女がミトコンドリア生物の新たな繁殖地として選択したニューヨークのクリスマス・ナイトは、未曾有のカタストロフィの予感とともに更けていく…。今回はまず、事件の発端となるカーネギー・ホールでの展開を追った写真を紹介しよう。



一片の肝細胞から成長したイヴが、ニューヨークに人間の姿で初めて現れるカーネギー・ホール







オペラ観劇としゃれこむ2人。これからここが惨劇の舞台となろうとは知る由もない。初めての戦闘もここで行われる!?



開演前か、幕間か？　ホール内の通路を歩くアヤの姿

調査(?)によって次々に発見が!

公開されたゲーム画面の中には、マップ内を移動し、そして気がかりな部分を「調べて」手がかりを得ているシーンなどが見られる。写真を見ても、ある程度分かるがマップの構造、移動法などは『FFⅦ』のものと基本的には同様のシステムが採用されている。その中でこういった「調査」行為が重要な意味を持つ可能性は高いだろう。

手がかりを見つけるアヤ。薬？　何の？　スニーカー、そして「あの子」とは？　謎は深まる







イヴが作り出したミュータントとの戦闘は『FFⅦ』のさらに上を行くATBシステム!?



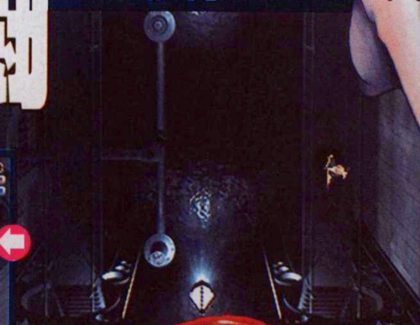
新生命体イヴは、みずから人間をはるかに凌駕する超能力を持ち、さらに、ニューヨークを陥落するための尖兵として、ネズミやクモ、カエルといったような動物をベースにした「新生ミトコンドリア生物」を街に放ち始める。ここで、一部ではあるがその彼らとアヤの戦闘シーンをいくつか紹介していこう。

また、以前の紹介時から気になっている戦闘画面に表示される2本のバー＆数字だが、「HP表示」「ATBのタイムゲージ」などと推測はできるものの、名称、機能ともにまだ謎に包まれたままだ。

戦闘への移行はスムーズ

数字の方は、現在の値／最大値くらいは想像がつくが、さて何の？





移動中のアヤが、敵と遭遇すると…

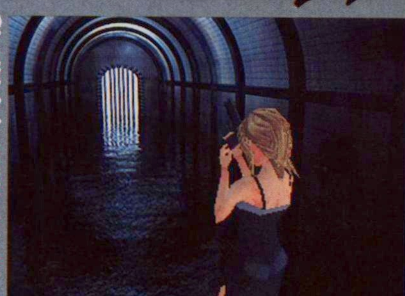


そのまま流れるように戦闘突入！ 通常・戦闘での画面の切り替えはない



多彩な視点で見せる「移動」

「FFⅦ」でもかなりのバリエーションが見られたマップだが、「パラサイト・イヴ」の移動シーンも、各マップによってキャラの大きさ、アングルなどがかなり異なっていることを、写真で確認することができる。その点で、かなり「見せる」ことを意識して作られていると言っていいようだ。ここに掲載している3点の写真はその代表的な例といえるだろう。まだどんな場面でどのような使われ方をするかは不明だが、視覚的効果はバツグンだ。



下水道（？）の内部、外界に通じる鉄柵を前に銃を構えるアヤ。敵の気配が!?

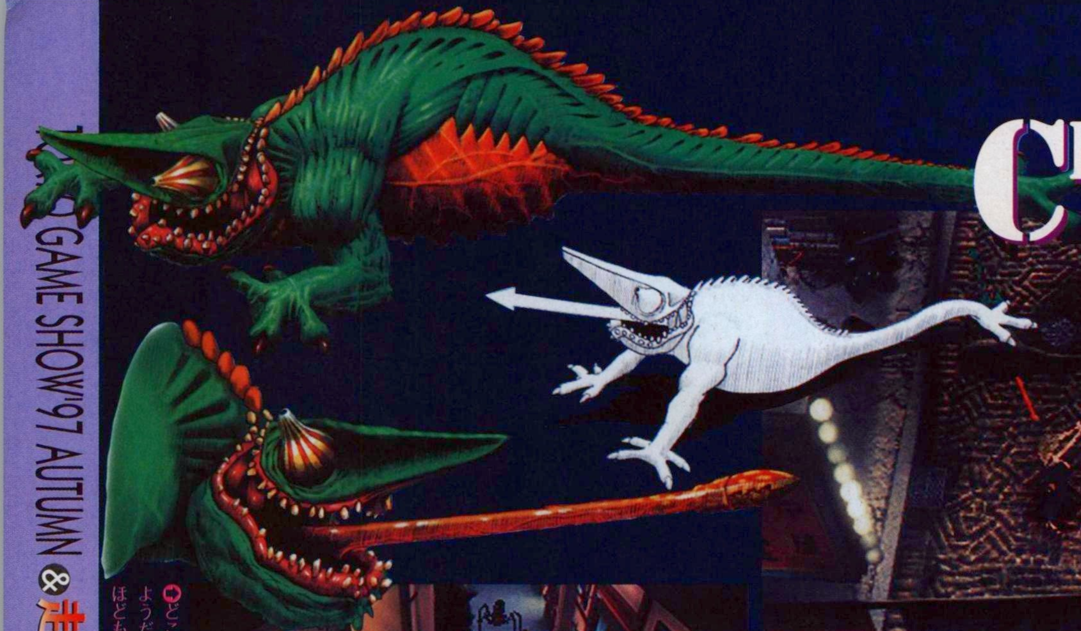


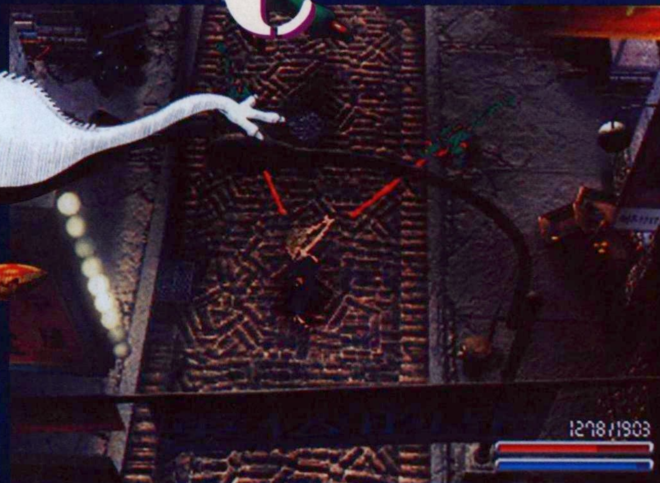
薄暗い通路を走るアヤ。何ものかに追われているのか、それとも…？



右の場面を別アングルで捉えたものか。何かのイベントの一部なのかも？

CHAMELEON





チャイナ・タウンで遭遇したカメレオン。後ろ足と尾が同化、奇妙な進化を遂げている。やはり、舌で攻撃するようだ



どこかの建物（2F以上のようだ）の中。体長が人の腰ほどもある4本足のクモが！



SPIDER





奇怪に発達した爪とクチバシを持つオウム。路地裏でアヤと対峙する



ダニエル・Bo・ドリス

ニューヨーク市警第17分署所属の、アヤの相棒。父親のような存在でもある



前田岳彦

大学の薬学部研究室在職の化学者で、ミトコンドリアを専門に研究している

基本的に行動はすべてアヤ単独

とりあえず敵キャラの紹介をしてみたものの、正直言って戦闘についてはほとんど何も分かっていない。ところが、なんと今回『パラサイト・イヴ』では戦闘はもとより、普段から基本的にアヤの単独行動でゲームが進むことが判明した。前回の記事で紹介したようなサブキャラは、別の意味でサポートしてくれるらしいのだが…。それについてはまた次の情報を待て!

要するに、「パーティ制」という概念が存在しないのだ。これがどうゲームに影響するのか!?

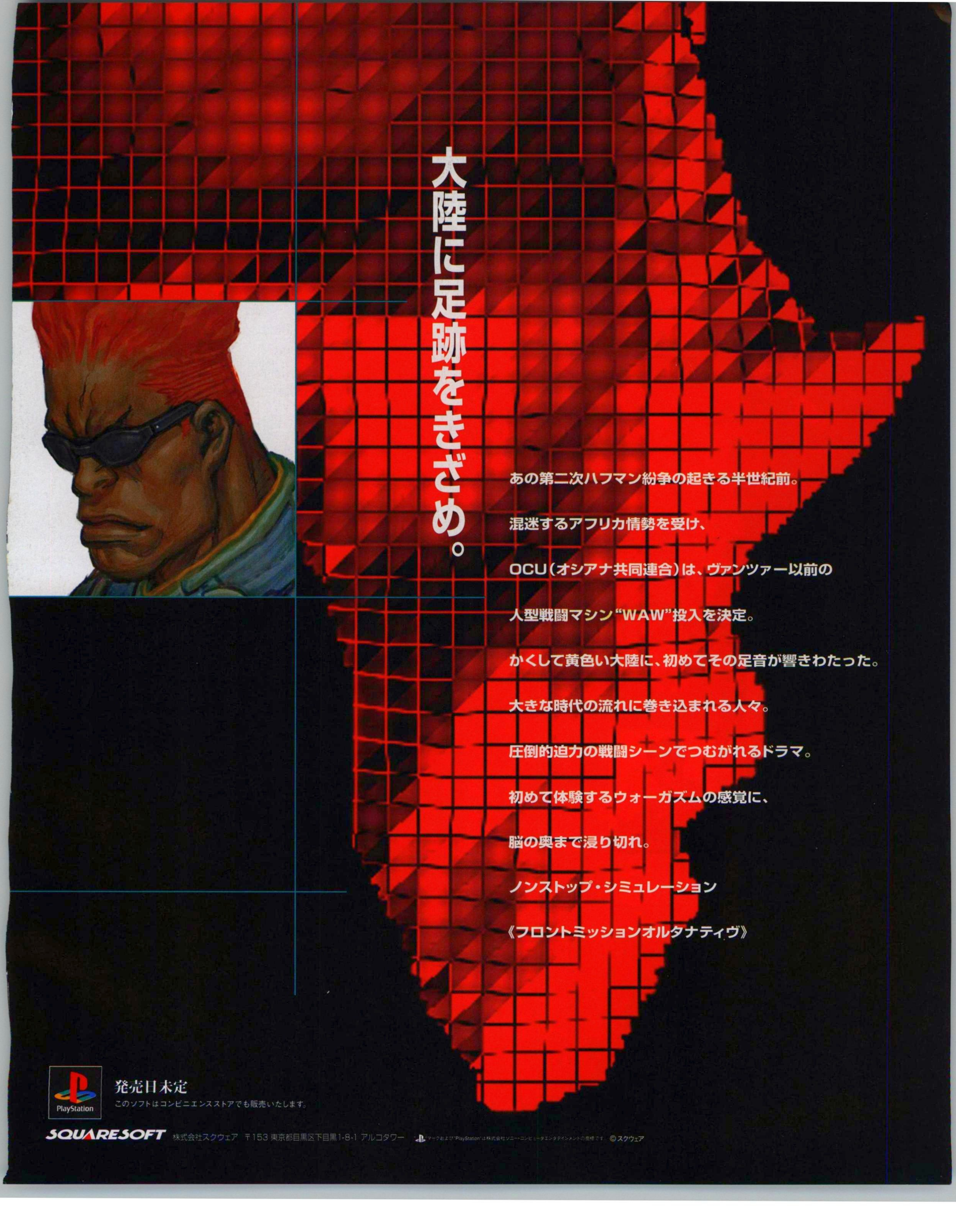




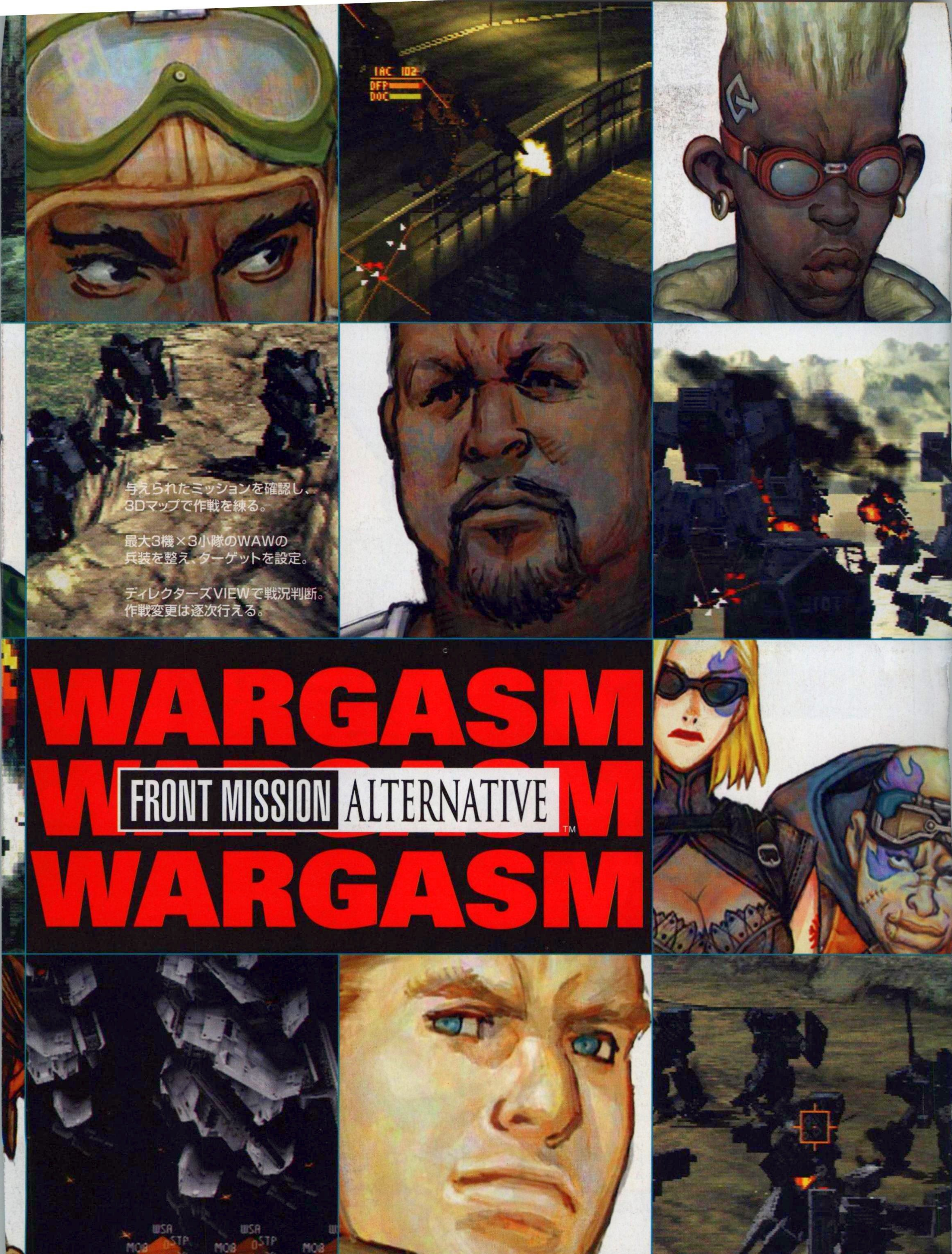
夜の公園に現れたカエルのなれの果ては、アヤが見上げるほどの巨大さ。銃は効くのか？

FROG





大陸に足跡をきざめ。
あの第二次ハフマン紛争の起きる半世紀前。
混迷するアフリカ情勢を受け、
OCU(オシアナ共同連合)は、ヴァンツァー以前の
人型戦闘マシン"WAW"投入を決定。
かくして黄色い大陸に、初めてその足音が響きわたった。
大きな時代の流れに巻き込まれる人々。
圧倒的迫力の戦闘シーンでつむがれるドラマ。
初めて体験するウォーガズムの感覚に、
脳の奥まで浸り切れ。
ノンストップ・シミュレーション
《フロントミッションオルタナティヴ》
PlayStation
発売日未定
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
©スクウェア


与えられたミッションを確認し、
3Dマップで作戦を練る。
最大3機×3小隊のWAWの
兵装を整え、ターゲットを設定。
ディレクターズVIEWで戦況判断。
作戦変更は逐次行える。
WARGASM
WARGASM
FRONT MISSION ALTERNATIVE™
WARGASM

独立機動隊

補給部隊

OCUが編成した史上初のWAW部隊がこの独立機動隊だ。ゲーム画面から推察すると、作戦によって1～3部隊で戦うことになり、常に3部隊で戦うわけではなさそう。第1小隊から第3小隊の他に、補給部隊があることも見逃せない。補給部隊の使い方も作戦を立てる上で、欠かせない要素となるはずだ。



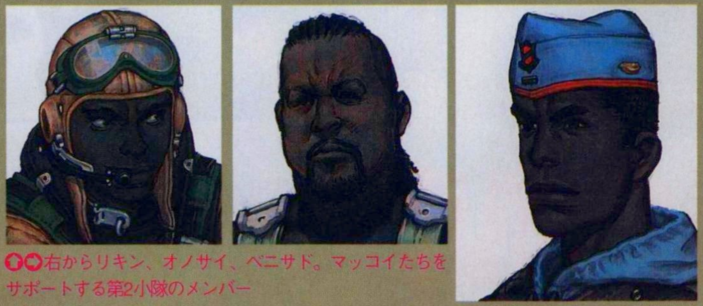
補給部隊隊長チャミリ。この他にキシュ、ボギナールの2人がメンバー。補給部隊の使い方も問われるのだ

第1小隊



右からマッコイ、B.B.、ファーフィ。OCU選りすぐりのパイロットといえるだろう

第2小隊



右からリキン、オノサイ、ベニサド。マッコイたちをサポートする第2小隊のメンバー

第3小隊



右からライツ、バスターナック、マグナッソン。ライツは2人の部下に悩まされているらしい

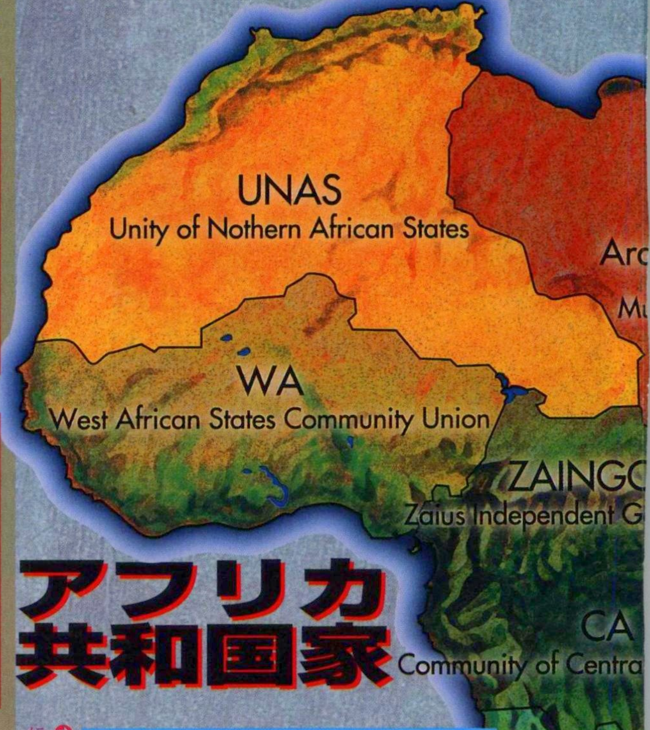
戦場では敵の機動兵士に遭遇することもある。彼らの能力は？





戦いに昼も夜もない。さまざまな戦闘が予想される

アフリカ共和国家



遠くの景色の霞具合やアングルはまさに動くジオラマ



オリジナルグッズプレゼント

7月30日に行われたクラブイベントでプレゼントされていたオリジナルグッズ（G-SHOCK、Tシャツ、ステッカー、フライヤー、ミュージックテープ）の豪華4点セットを3名にプレゼント。締め切りは9月12日、当選は賞品の発送をもってかえさせてもらう。下の宛先まで応募してね。



特製G-SHOCKは見逃せない!! 今すぐハガキを出そう

〒105　東京都港区東新橋1-1-16　PSマガジン編集部　「FAプレゼント」係まで。

マシンガンの銃口から閃光が走る。敵を破壊することができたのか？





戦場に突如象が出現。こんな粋な演出もあったりするのだ

アフリカを舞台に熱いバトルとストーリーが展開

21世紀初頭、内戦、紛争の絶えないアフリカ大陸。ECとOCUの協力により、アフリカ共同国家が作られるが、2034年ZAINGO独立を宣言する。これを鎮圧するため、SAUSはOCUに協力を求め、史上初のWAW部隊が編成される。この部隊に主人公のアール=マッコイが加わることになる。マッコイたちは数々のミッションをこなしていくわけだが、何が待っているのか。





⬇ミッションの始めには、イントロダクションのようなイベントがある



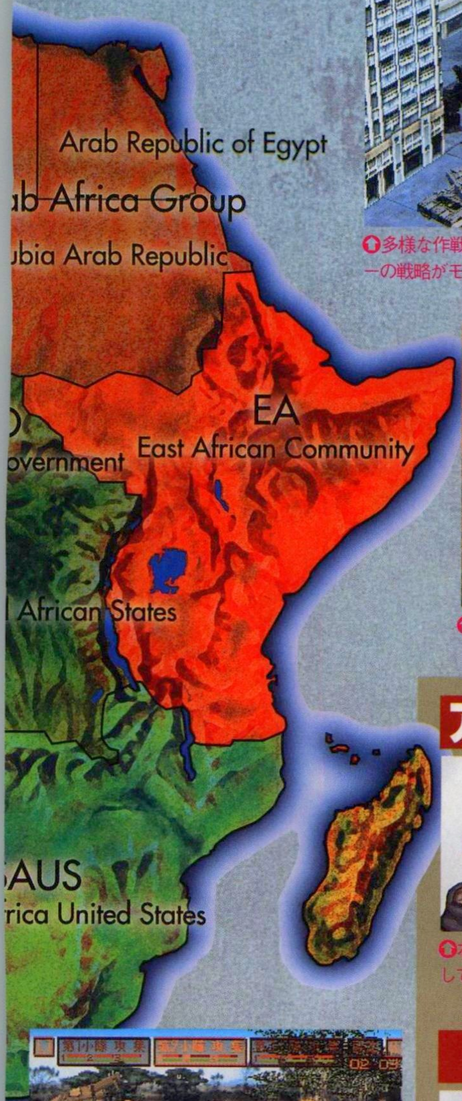
⬆戦場の全体マップで作戦内容や敵の初期配置などをイデ=サンゴールが説明する

30を超えるミッション

ゲーム中のミッション数は30を超えるか超えないかぐらいとのこと。ミッションに合わせた小隊の編成や戦略は十人十色になると思われる。その辺もこのゲームの面白さの一つなのだ。今現在わかっているのは13のミッションがあるということ。それぞれのミッションについては、新たな情報を入手次第お伝えしようと思う。今回はさらに洗練された各ビジュアルでがまんしてくれ。



⬆多様な作戦が考えられる市街戦。プレイヤーの戦略がモノをいう

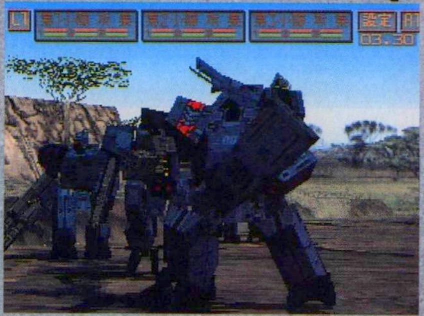




⬅ナイトブルーの機体がカッコイイ。こんなビジュアルもプレイヤー次第



⬆山岳地帯で高台から砲撃を受ける



ZAINGOの傭兵部隊

マッコイたちの敵となるZAINGOの傭兵部隊が、2部隊わかっている。いずれの部隊も詳細は不明だが、まったく異なる性質の部隊のようだ。また、アフリカ民兵部隊を仕切ると思われるのがザイアス。彼らは、どんな形で登場するのか。

アフリカ民兵部隊



⬆右から隊長のバリー、ミンゴス、アンドロー。ゴーグルやサングラスをしているため目つきはわからないが、かなり残忍そう

シンセミア



⬆右からトップ、バッズ、リーフ。シンセミアとは大麻のこと。トップ、バッズ、リーフは、大麻の箇所を意味している

ザイアス



➡かなり迫力のある顔。見るからに恐そうな人



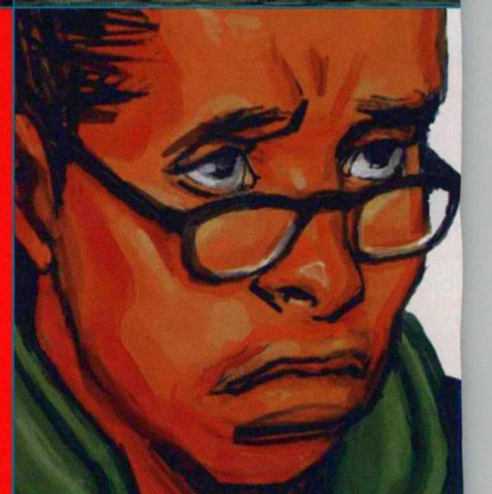
⬆戦闘も間近で見るほど迫力がある



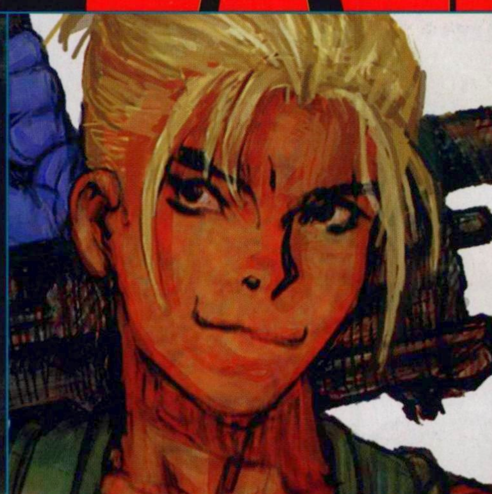


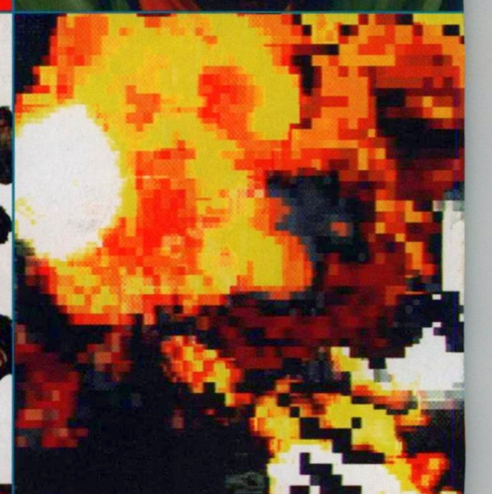


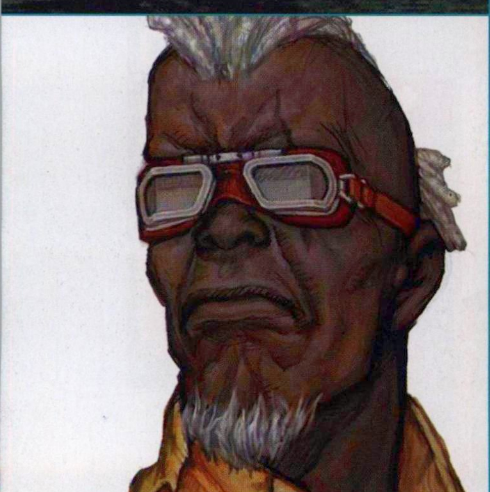
瓦礫と化すビル群　炎上する車
砂塵が巻き上がり威容を現わす巨大戦車
力尽き膝をつくWAWからはパイロットが脱出
ミサイルと砲弾飛び交う中で
リョウ・アライのテクノサウンドが響きわたる
目へ 耳へ 脳へ　 刺激 刺激 刺激

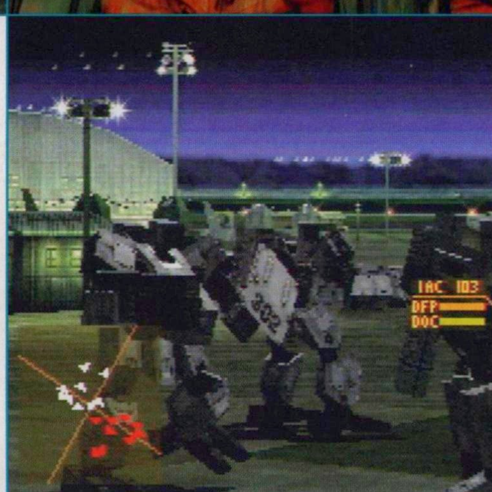


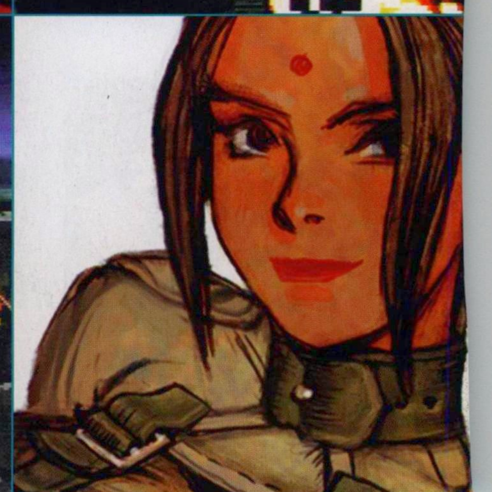














リアルを追求したリアルタイムSLG

とても美麗でリアルなビジュアルが印象的なこのゲームだが、よりよいゲームを作るということで発売日が若干延びてしまった。今回は今までの情報を簡単にまとめてみることにしてみた。

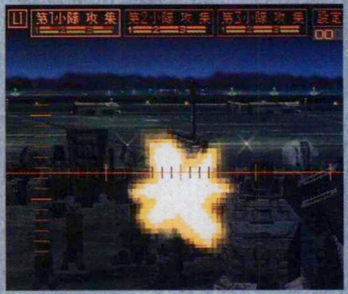
フロントミッションオルタナティヴ　at TGS プレイ可

シミュレーション	スクウェア	
	発売日未定	5800円
	メモリーカード対応（ブロック数1）マウス対応	

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

巧みな戦略で敵部隊を撃破せよ

リアルなグラフィックとディレクターズView、コクピットViewの2つの視点によって、臨場感あふれる戦闘が演出される。中でも特筆なのは、画面の切り換えなしに視点を変更できるディレクターズView。今までのゲームにはないシステムだ。このシステムにより、戦闘シーンのカメラアングルは個々のプレイヤーによって異なり、カッコイイシーンを見るも見ないもプレイヤー次第ということになる。また、WAWのデザインや破壊シーン、背景の遠近など「こだわり」の部分にもかなり力が入っているので、そのへんも見逃せない。



⬇マッコイのコクピットからの視点



⬆視点変更は思いのまま

兵装選択でセッティング

ミッションの前に、兵装選択でWAWのセッティングを行う。兵装は、メインアーム（主力武器）、シールド、バックウェポン、ボルトオンの4つ。簡易兵装として平均型、強襲型、支援型があり、これらを選択することで、それぞれに最適な兵装を一発で装備するシステムもある。さらに、WAWの機体に迷彩塗装を施すことで、被弾率を変えることができる。戦場となるフィールドに近い色ほど被弾率は下がるのだ。また、WAWは戦闘をすることで成長していく。この成長の方向を学習設定で設定することになる。



⬆戦場と似たような迷彩塗装色によって被弾率の低下が計れる

⬇兵装選択画面はかなりいい感じ。武器の性能も一目瞭然





小隊行動で敵部隊と激突

WAWが戦場に出たら、プレイヤーはWAWにおおまかな指示を出すだけ。敵部隊と戦闘に突入したら集中、拡散といった攻撃の指示が可能。この時の指示と学習設定によって、WAWがいろいろなスキルを覚えて成長していくというわけだ。また、戦場において敵を発見するのはWAWだけではない。プレイヤーが視点を変え、戦場をいろいろな角度で見ることにより発見できることもあるだろう。画面の左下には、簡易レーダーを表示させることもできる。このゲームは、戦闘を楽しむだけではなく、視点によってカッコイイシーンを演出する楽しみもある。

⬇簡易レーダーは任意で表示できる





⬇戦闘時の指示がWAWを成長させる

STORY チャンピオンはあのコーディ 闘技場にて情報収集開始!!

前号では、リーザ、サユリ、グリフの3人がドゥカンディの闘技場へ行くまでしか紹介できなかったミッション6。今号は最初から最後まで、そのすべてをお見せしよう。また、前号の付録のポスターで姿と名前だけがわかっていたコーディ。ミッション6では、じつは彼女が闘技場のチャンピオンで、かつ情報屋であることが判明した。彼女の情報も踏まえて、見逃せない内容となっているぞ。

情報収集のため闘技場バトル開始

チャンピオンに会わせてもらえなかったリーザたち。チャンピオンはバトルが終わると情報屋に戻るので、より接触するのが難しくなる。ということは、闘技場でどうしても会わなければならないのだ。3人の出した結論は、バトルで勝ち進んでチャンピオンと対戦するというものであった。





⇧この2枚は前号で掲載したもの。闘技場のチャンピオンに会おうとして断られるまでだ



⇨ていうか、ただ戦うのが好きなだけらしい。元歩兵の血が騒ぐ？



⇧閉まるのを待とうとするリーザ。しかしサユリに引き止められる

MISSION6とさらなる新要素の全貌に迫る!!

FRONT MISSION 2™
フロントミッション セカンド

シミュレーション	スクウェア	
	9月25日発売予定	6800円
	メモリーカード対応（2ブロック）	

at TGS プレイ可

ついに発売1ヵ月前を切った『フロントミッション セカンド』。今回はさらに新キャラが登場するミッション6の内容と、前号で語りきれなかったシステムの詳細を詳しく解説していく。

登場キャラの別バージョン10人をお披露目

登場キャラ10名の私服や制服など、新バージョンのイラストを大公開。特にリーザ&サユリの制服姿は、マニアが泣いて喜ぶ？



アッシュ



支援ポッド 支援ポッドとは、補修整備を行う小型ロボット。21世紀後半に霧島重工が開発したものを始めとし、その他のメーカーも製造し始めた。写真のものはECイタリア製「バレストロSP10a」。アロルデシュ軍はこれを正式採用している。







サユリの知り合いのコーディとの出会い

チャンピオンと戦うには5回勝ち進まなければならない。戦うのは3人のうちの誰でもいいが、選んだキャラによってチャンピオンと会うときのセリフが変化する。

みごとチャンピオンを倒すとようやく会うことができる。チャンピオンはコーディという女性で、職業はフリーのエージェント。なんと、サユリとは昔からの知り合いであったらしい。

5勝でチャンピオンと対戦



➡5勝した後にチャンピオン（情報屋）と戦う。戦うのは誰でもOK



➡赤いメットで顔を隠すチャンピオン



⬆以後３枚はリーザバージョン。チャンピオンに控え室（？）で話しかけられる



⬆自信満々のリーザ。顔の表情が細かく変わるのもチェックポイントのひとつだ



⬆サユリに話しかけるコーディ。話し振りから旧知の仲であることがうかがえる

深まるコンテナの謎 収容所へ向かう４人

すぐにコンテナについての情報を聞き出そうとするリーザ。コンテナの中には何かの電子装置が入っているようだが、その詳しい内容は情報屋のコーディも知らなかった。情報を提供できなかった代わりにコーディも仲間に加わり、そのコンテナが運び込まれるかもしれないアロルデシュの捕虜収容所兼司令部を調査することになる。まずはバークショミティで装備を整えてから出発だ。



➡ついにコンテナの中身が判明。でも実物はどこに？

コンテナの中身は電子装置

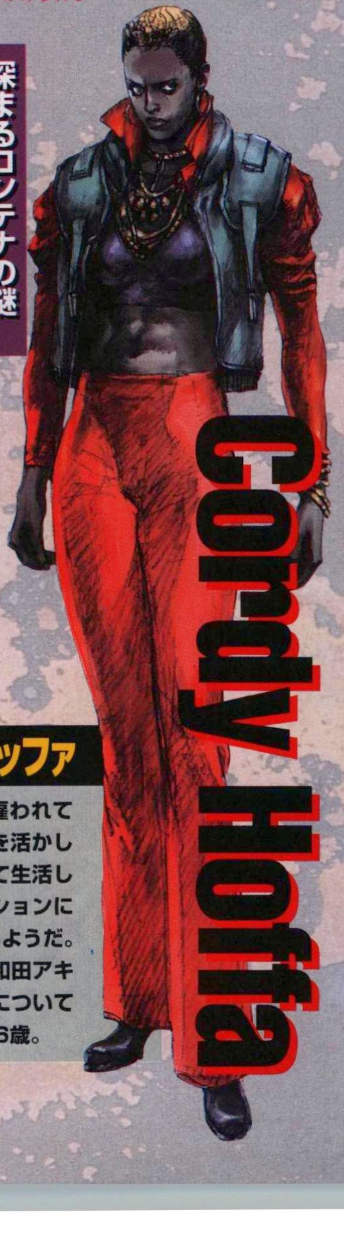




⬅コンテナの情報が入手できると思われる場所。見逃す手はない!!



⬅コーディの案内でバークショミティで装備を整えることに



コーディ・ホッファ

フリーのエージェントだが、現在はOCUに雇われてアロルデシュに在住。ヴァンツァーの操縦技術を活かして、仕事のないときは闘技場のファイターとして生活している。サユリが歩兵部隊にいた頃に同じミッションに参加。それ以来、サユリとは長い付き合いであるようだ。暗そうな瞳とは対照的に性格は豪快で話好き。和田アキ子のような性格か？　しかし、彼女の生い立ちについて知る者はほとんどいない。178cm、65kg、26歳。

TACTICS

情報収集のため捕虜収容所へ 第3勢力？ 謎のヘリが飛来

TM

捕虜収容所へ到着したリーザたち4人。収容所は意外にも警備が手薄だ。それを見てサユリは捕虜を救出しようと提案するが、リーザは本部と協力しなければとその提案を一蹴。そのとき、黒いヘリの集団が収容所を襲撃し始める。ヘリはOCUでもバーグショミティでもない謎の部隊。ミッション6はストーリーが大きく展開する重要なシーンなのだ。



突如飛来する謎の戦闘ヘリ。物語の奥の深さはとどまるところを知らない？

正体不明のヘリ!! 捕虜救出のチャンス



敵はパニック。ちなみにこの大尉は今後ストーリーに関わってくるらしい



捕虜救出のチャンス到来!! コンテナの情報をなんとしても入手するのだ



ここにコンテナがあるのか？ でもどうやって奪取する？

敵の混乱に乗じて捕虜を救出せよ！

ヘリの襲撃によって混乱に陥る収容所。そのスキをついて捕虜を救出することになる。

壊れた壁から進入すると、1人の勇敢な捕虜がトラックを奪取して皆を乗せ、脱出しようとしているとの情報が。リーザたちは作戦をそのトラックの護衛をすることに変更。トラックが無事収容所を出るまで、敵の攻撃をこちらに引き付けるのだ。

捕虜収容所

元々はアロルデシュ陸軍の訓練施設であったが、クーデター後は捕虜収容所として使用されている。周囲は森なので、正面から進入するしかない陸の要塞だ。



救出の手順

まず、リーザたちのいる場所の近くの壁から収容所内に潜入。すると、トラックを奪いにいった捕虜の話が聞けるので、そこからトラックを護衛しつつ正面入口まで強行突破するのだ。



救出した捕虜からの情報。写真左上の赤い屋根の建物が倉庫だ

捕虜救出その後さらに深まる謎

結局無事に助け出せた捕虜は4人。アロルデシュ側もそれほどの被害は受けなかったようだ。

それにしても気になるのが謎の戦闘ヘリの集団。この部隊がどこに所属していて何を目的としているのかは今のところまったく不明だ。コンテナの他にも新たな謎が増え、真実はますます闇の中へ…。



アロルデシュ側の被害は少ない。ヘリの目的はなんだったのだろう…



4人の捕虜を無事に救出。この捕虜たちは今後仲間になるのだろうか？









SYSTEM

前号で伝えきれなかった3要素 ギリギリまで待って情報ゲット

ここではシステム面に関しての最新情報をお伝えしていこう。システムについてさらに判明した要素は、オーナースキルの詳細とステータス異常、そしてネットワークに関する情報の3種類だ。

敵を倒してポイント獲得 新要素オーナースキル

前号でスキルにはオーナースキルと戦闘スキルの2種類があると述べたが、今回はそのオーナースキルの入手方法が判明した。まず、敵の各パーツを破壊するとオーナーポイントというものが手に入る。これを一定量ためるとオーナースキルをマスターできるのだ。マスターできるオーナースキルは、キャラによって種類が違う。



オーナースキルも戦闘前に各キャラに装備させておかなければならない

オーナースキルの例

ここではオーナースキルの例を少し挙げよう。ここでのものはほんの一例。オーナースキルはまだまだたくさん存在するのだ。
※

- ●スナッチ…範囲内にいる敵ユニットからアイテムを奪う
- ●スキルアップ…味方ユニットのスキル発動確率を上げる
- ●スキルダウン…範囲内の敵ユニットのスキル発動確率を下げる
- ●キュア…範囲内の味方ユニットのステータス異常を回復する
- ●カウンターブレイク…範囲内にいる敵ユニットの反撃を封じる



戦闘中にパイロットステータスを見れば影響を与えているスキル名等がわかる

6つのステータス異常 その内容を完全公開

前作にもスタンというステータス異常が存在したが、『FM2』ではその種類が大幅に増えた。ここではそれを詳しく解説する。

また、今作のステータス異常は戦闘スキルだけでなく、オーナースキルや特定の武器によっても発生する。ステータス異常を発生させる武器はかなり重宝するので、普通の売買では入手できないかも。

テラー



移動と回避以外の行動が不可能となる状態。攻撃等ができなくなるのだ。これもスタンと同様に、この効果を持つ武器かスキルによって発生する可能性がある。この状態になったら、敵から逃げ惑うことしかできないのだ。

スタン



移動、回避、攻撃、アイテム使用など、すべての行動が不能となる状態。スタン効果を持つ武器やスキル攻撃によって、この状態になる可能性がある。一定ターンで回復する。前作にも、戦闘スキルとしてこの効果があった。

パニック



消費AP（アクティブ・ポイント）が通常より多くなる。ただし、スタンやテラーのように不可能となる行動パターンはない。この効果を持つ武器かスキルで攻撃された場合、または複数の敵に攻撃された場合になる可能性がある。

降伏



すべての行動が不能になる状態。HPが減少した敵ユニットが、味方の「降伏勧告」というオーナースキルの範囲内に入ると、プレイヤーターン終了時になることがある。ただし、HPが一定量まで回復すると戦列に復帰することも。

投降

降伏の強化バージョン。これに陥った敵ユニットは戦闘マップから消える。また、そのユニットが装備していた武器を入手できる。

ロックオン

敵ユニットのみが使ってくる。敵のレーダー車に捕捉された場合に発生。近距離と遠距離の2種類があり、前者は敵が近距離攻撃を、後者は遠距離攻撃を、そのユニットに集中して行ってくる。

SCOOP!!

ネットワーク上で闘技場データを閲覧

新システムのネットワークで、ヴァンツァーの閲覧と売買、そして人物データの検索ができることは前号で述べたとおり。今回さらに、ネットワークで闘技場での戦績データが見られることが判明した。闘技場の対戦相手全員に対する勝敗数などがすべてわかるぞ。



戦績が一目でわかる。左上の装備スキル名もかなり気になるところだ



闘技場のアドレスを選んで対戦相手の名前を選ぶだけでOK



初心者向け

予備のガンポッドを3つまで搭載できるエンディミオンシリーズの標準機。使用するガンポッドを切り替えることであらゆる状況に対処可能なスグレモノ。



⇧画面右下にある表示は、搭載中のガンポッドを意味している

（エンディミオン マークⅢ）
Endimion FRS Mk.Ⅲ

弾数に制限があるガンポッドと違い、弾切れのない通常兵器を強力に改良。ゲームに慣れないうちでも扱いやすい。



⇨2連発で射出されるマシンガンは頼りになる

標準タイプ

（エンディミオン マークⅡ）
Endimion FRS Mk.Ⅱ

使用できる3機種が判明！ 期待のSTG詳細続報

EINHÄNDER アインハンダー™

at TGS **プレイ可**

スクウェア期待のシューティングゲームの続報!!　使用可能な機体と、獲得できるガンポッドのすべてを紹介！　東京ゲームショウでは遂に体験プレイまで出来るというから期待して待て！

シューティング	スクウェア	
	10月16日発売予定	5800円
	メモリーカード対応（1ブロック）	

動かせるのは前後上下のみ



⇧斜め方向に進む場面でも、操作方法は変わらず。すげーお手軽な操作っす



⇧四方から敵が飛んでくる迫力は、静止画ではなかなか伝わらないのが残念

立体空間を疾走する横スクロールシューティング

以前にもお伝えしたのだが、ここでちょっとおさらい。『アインハンダー』は立体空間の中を、ステージ間も途切れることなく戦い続けるシューティングなのだ。空間自体は立体だから敵は画面の手前や奥などからも飛んでくる。しかし、このゲームの操作は横スクロールのシューティングとまったく同じ。奥や手前にいる敵からは攻撃されることはない（ホーミングミサイルで撃墜することは可能だけどね）。だから3Dシューティングの苦手な人でも存分に立体バトルを楽しめるってワケ。

※画面は開発中のものです。

8種類のガンポッド


CANNON

120ミリの砲弾をぶっ放す。機体上部につければ斜め上に攻撃を仕掛けることも出来る。


VULCAN

毎分8000発もの速射攻撃が行える。ただ、弾は小さいので爽快感は低いか。弾切れに注意。


WASP

上部につければホーミング弾、下につければ直線的な攻撃を仕掛けるロケットランチャーに。


GRENADE

当たれば爆発するグレネード弾を射出する。上下に切り替えることで前後への攻撃が可能。


HEDGEHOG

上下に切り替えて真上か真下に時限式爆裂弾を射出。弾は反重力装置で空中に漂っているぞ。


SPREADER

一度に5発の散弾を射出。広範囲に攻撃できるのは頼りになるが、装填に時間がかかるのが難点。


RIOT

電撃を放ち、直接敵のコアを破壊してしまう。貫通するから、大量の敵を一度に処理できるぞ。


BLADE

剣状のレーザーで敵を切断したり突いたり出来る、異色のガンポッド。近接戦に威力を発揮。

上級者向け



（アストライアー マークI）
Astraea FGA Mk. I

エースパイロットが乗り込む設定となっている機体だけあって、初心者には扱いづらい。ガンポッドを2つ装備し、迫力ある攻撃を仕掛けられるのは良いのだが…。通常兵器はガンポッドを持っていない、もしくはひとつしか装備していない時にしか使えない。そのため、常に弾切れの心配をしていなければならないのだ。

ガンポッドの組み合わせが勝負のカギ！

まずは復習。ガンポッドとは基本的には敵から奪い取るオプション兵器のこと。威力は高く、種類も豊富。だが弾数に制限があるのが難点。アストレイアーの場合、このガンポッドだけが頼りだから、その組み合わせにも気を使うことになる。ただ、図体もデカくなるから弾よけが…。


⇧CANNONを上下に2つ装備。強力な破壊力で前方の敵は簡単に一掃できるから痛快。ぶっ飛べやコラァ！


⇧上下に据えたGRENADEで前後の敵を破壊。これは便利そうだわ、うん。結構使える組み合わせといえる

ガンポッド強奪のために敵のメカニズムを知る

ガンポッドは敵から奪うのが基本。その方法は簡単。敵を破壊するのみ。といっても敵を木端微塵に粉砕してしまうとガンポッドもチリになってしまう。敵にはすべて、コアと呼ばれる光輝く部分がある。これを破壊すれば敵は活動停止になり、ガンポッドを奪えるようになるのだ。一例として下に偵察艇（？）の解体図を載せたので参考にしてみてね。


⇧すべてを破壊せずにコアだけを、といっても特別なテクニックなどは必要なし！

浮かび上がったガンポッドを奪え

活動停止に陥った敵にうまく近づけば、自動的にガンポッドが手に入る。慎重にGO！

Enemy 解体図 ウーフの場合



コアユニット
これが問題のコア。コイツの場合は中に収納されているけれど、大抵のザコは剥きだし状態、一発KOって感じ。

ガンポッドユニット
これが目当てのガンポッド。うーん、頼りになるわぁ。

ボディユニット
いわゆる動力部。こいつが腹を見せているときに撃てば木端微塵になる。

アーマーユニット
正面からの攻撃に備えてコアを守る壁。エンディミオンマークⅢ以外の通常兵器では苦戦必至のシロモノです。

ウーピーキャンプ

Whoopee Camp

アクション	ウーピーキャンプ	
	12月上旬発売予定	5800円
	メモリーカード対応（1〜15ブロック）	

PS新参入ウーピーキャンプの第一弾は、野生の少年が大活躍する、横視点のアクション。このゲームを手がける社長の藤原氏は、かつてカプコンで『ヒットラーの復活(FC)』や『超魔界村(SFC)』の企画、プロデュースをつとめたゲーム界のヒットメーカーだ。



独占公開!!

『魔界村』『ロックマン』シリーズを生んだゲーム界の巨星が放つ新感覚アクションRPG

オレっ！トンバ

元気あふれる野生児・トンバがフィールド上を縦横無尽に駆け抜ける

プレイヤーは横からの視点で主人公の野生児トンバを操作する。基本的な操作は方向キーとジャンプボタンだけで、トンバをカベにつかまらせたりぶら下がらせたりといった、多彩なアクションを簡単に繰り出すことができるのだ。





岩壁に張り付いて登るトンバ。垂直のカベでもへっちゃら

特定の場所では画面の奥や手前に登ったり、飛び降りたりして移動することも可能である

2種類の攻撃方法で敵をやっつけろ

トンバの行く手を阻む敵キャラは、かみついて放り投げたり攻撃アイテムをぶつけてやっつけろ。攻撃アイテムは、敵にぶつける以外にも使い道があるのだ。



「グルドカ」というハンマーのような武器を使うトンバ。しがみつきながらでも使える



持っているアイテムを使っての攻撃。攻撃するほかに物を壊したり動かしたりすることも可能だ





上に乗るとかみつく。ジャンプすると投げるぞ

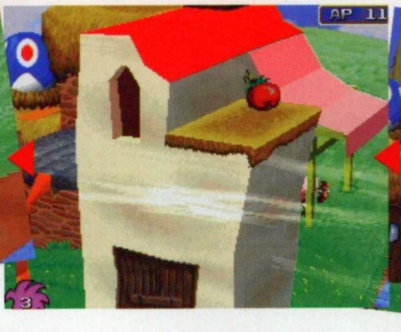
ポリゴンのフィールドは状況に合わせ視点が変わる

ポリゴンで立体的に描かれた背景はトンバの動きによって、視点が微妙に変化するぞ。また、場面によっては画面が回転して、別の方向へ行けることもあるのだ。また、写真ではわかりにくいが、茂みがざわめいたり木の葉が散るなど動きが細かく演出されている。



トンバが何かにつかまったりぶら下がったときは視点が少し斜めに動く





舞台がまわるように、背景が左回りに90度回転。これまでとは違う道を進めるのだ！



右の白い家に注目。ここは屋根の上を越えてゆくこともできるけど、家の中に入ると…

立体感のあるフィールドマップ上には楽しい仕掛けやイベントがいっぱい!!

「オレっ!トンバ」は敵をやっつけながら、先に進むだけのアクションゲームとは訳が違う。フィールドに仕掛けられたワナやナゾを、時には同じ場所を行き来しながらじっくりと解いていく、RPGのような要素が強いのだ。

今回は、トンバが最初に体験するエリア1の様子を紹介しよう。

トンバの行く手を阻む個性的なトラップたち

エリア内にある仕掛けは、ジャマなだけの単なる障害物から、使い方次第で役に立つものまでさまざま。仕掛けの中には、初めて見たときはあまり意味を持たないような物でも、あとで役に立つことがあったりするのだ。



枝にぶら下がった時に方向キーで勢いをつけると鉄棒みたいに大車輪する。大車輪中は好きな方向へジャンプできるぞ。



人の「しり」みたいな実がなっている。つかまると出るガスは、「モワーン」と広がる感じがおならそっくり。



浮き輪に空気を入れるポンプみたいだけど、実は岩。乗ると重みでグシャリとつぶれて離れると元に戻る。



草のくせに上を通る物にかみつくという迷惑千万な存在。どうやら近づいてもかみつかれない方法があるらしい



エリア1に生息する鳥「コッカ」のタマゴ。というのはコッカの思い込みで、別のタマゴを勝手に巣へ運んでいるらしい。かみついて壊すと中からヒヨコが出るけど…

イラスト・マップ1かぼちゃ草地帯

エリア1の中盤、空中へ高く伸びる茎から実をつける、おかしなカボチャの群生するところ。カボチャの茎は結構丈夫みたいなので、カボチャにつかまって移動できそう。カボチャをうまく伝って行けば、かみつき草に捕まらなくて先へ行けそう。



無数に用意されたイベントをクリアせよ

このゲームのウリのひとつが、各所でトンバを待ち受けるイベントの数々。イベントは、「なにかを探す」「ここから先へ進むには？」みたいに謎解きの形でトンバに与えられる、その場の「目的」のようなものだ。イベントには進行上必要なものだけではなく、見つけて楽しむものもあるぞ。



⬆イベントを見つけると、そのイベントのタイトルが画面に表示されるのだ

イベントをクリアすると？



イベントクリアによって起きることは、クリアしたイベントによってさまざま。新たに行ける場所ができたり、別のエリアへ行ける場合もあれば、なにかアイテムがもらえるイベントもあるかもしれない。見つけたイベントは、オプションの「イベント画面」にまとめられて、いつでもチェックすることができるぞ。

100年老人との出会い

エリア1の最初に与えられるイベントがこれだ。目的は「エリアのどこかにいる100年老人に会ってたのみを聞いてあげる」こと。老人のたのみを無事果たすと、この世界についての説明を聞くことができる。



⬆語る老人。どうやらこの世界は魔ブタによって変えられてしまったらしいけど

キミだあれ？

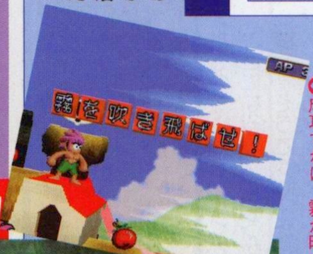
小屋の中になにげに隠れている人物に話しかけると発生するイベント。彼はエリアの様子やこの先トンバが会う人のことを教えてどこかへ行ってしまう。どうやら、彼にはまた会う機会がありそうな予感がする。



⬆セリフからして、トンバを隠れて待っていたような感じ。彼はいったい何者？

霧を吹き飛ばせ！

行く手をふさぐ霧を吹き飛ばすのが目的。問題は方法だ。いくらトンバが野生児でも霧を吹き飛ばすだけの肺活量があるとは思えないし…。とりあえず来た道を引き返すしかなさそう。





⬅成功すれば、霧が晴れて先が見えていく様がムービーで流れるぞ

イラスト・マップ1スタート地点

エリアのスタート地点。この辺りは「始まりの村」と呼ばれていて、道々に立っている看板を読むことによって、トンバの基本的な動かし方を学ぶことができる。道中で寝そべっているのは、この世界を変えて人々を困らせている「魔ブタ」の子分の「コマブタ」達。お間抜けな感じでとってもカワイイけど、れっきとした敵キャラだ。サスマタを構えてトンバに襲いかかってくるので、相手をするほかに道はなさそうだ。

オイラ、泳げない…

「ふるいけ」と呼ばれる池にいる大男。彼から「きみ、泳げるのかい？」と、たずねられたトンバは試しに水の中に入ってみるのだが…。意外にもトンバは泳げないことが判明。どこかで「泳ぐ」ことを覚えて池を渡ることができれば、新たに行ける場所が増えそうだ。

なお、「ふるいけ」の大男はある重要なアイテムを渡してくれるらしい。



⬆大男の問いかけに対して、試しに池に入るトンバだが… 泳げるようになるにはどうすれば？





数々の名作を手がけた『トンバ』の生みの親
藤原得郎社長に独占インタビュー

『魔界村』を始め、数々の名作を生み出した人物が新たな会社を起こして作るゲームとは？　そしてウーピーキャンプの目指すゲームとは？　様々な疑問について当編集部は、大阪にあるウーピーキャンプを取材、藤原社長とのインタビューを行った。



藤原得郎氏プロフィール

1961年生まれ
1982年にコナミ工業株式会社へ入社、アーケードゲーム『プーヤン』『ロックンロープ』の企画・グラフィックを担当した後、1983年株式会社カプコンへ入社。アーケード『魔界村』、FC『スウィートホーム』、SFC『ミッキーのマジカルアドベンチャー』などのソフトの企画、プロデュースを担当する。そして、1996年4月に株式会社ウーピーキャンプを設立、現在に至る。

自分自身に対するチャレンジ

―ウーピーキャンプを設立した理由はなんでしょう？

藤原社長（以下藤原）　一言でいうと、「チャレンジ」ですよね、自分自身の。チャレンジといってもいろいろとあるんですけど、クリエイターとしての自分自身に対するチャレンジです。カプコンでは開発を立ち上げた時からやっていまして、そのときから今まで13、4年たったなかでクリエイターとしての自分がなくなっていく部分があった、そういう部分に対するチャレンジであると。まずはそういうヨロイのようなものを脱いでやってみたかった。まあ、確かにヨロイというのは強いものですけれど、ヨロイにはカラーがあったり、カラーがあるということも考えられますよね。確かにカプコンくらいになればいろいろなことができるのですが、やはりユーザーであるとか市場であるとか、さらに言えば自分たちの中にもカラーがあって、それが「自分でありながら自分でないような」ところがあった。やはりもう一度自分自身に戻って、裸の状態になってゲームに対して挑戦的にやっていきたいということで始めました。

―カプコンのイメージとは違ったものもやってみたくて、ということになるのでしょうか？

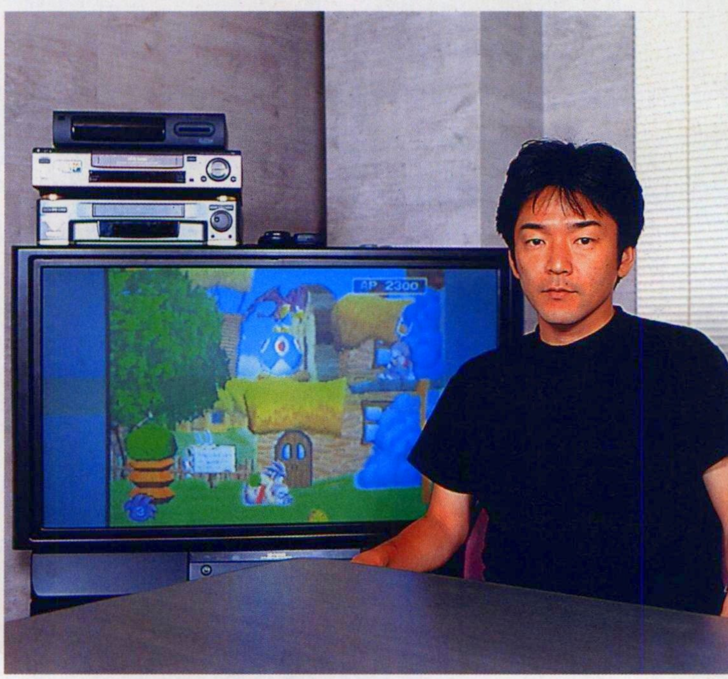
藤原　そうですね。ただ、別にカプコンでやるとなにもできないということではないんですよ。僕の場合は、「自分はこういうモノを作ります」みたいにカタにはめるのではなく、いろんなものをできるだけやっていきたいという気持ちがあったんです。じゃあ、「それはカプコンではできないのか」と言われるとそうではないのですが。でも、それをカプコンでやると、やはりカプコンというヨロイの中での行動になってしまう。そこで、自分自身でどこまでできるのか、という気持ちが自分の中で大きくなって、ウーピーキャンプの設立となった訳です。

「明るい」「楽しい」を原点に社名を命名

―ウーピーキャンプの「ウーピー」という単語にはどういった気持ちや願いがあるのでしょうか？

藤原　これはもう、かなりの意味があります（笑）。

まずは「ときめき」ですね。まず今回『オレっ！トンバ』でやろうとしたのはそこに込められているんですけど、「明るさ」とか「楽しさ」とか「やさしさ」、時には「刺激」もそうなんですけれど も、そういう「明るい、楽しい、面白い」という部分が基本なんです。やはりゲームというのは面白いものであると。だから、つねに面白い、楽しいということを前提にやっていきたいんだと言う気持ちがあって。僕の考えでは社名というのは「原点」であると思っているので、この先やっていくにあたって、悩んだり迷ったりカベにぶつかったりすることがあると思うんです。そうなった時、原点に帰るということは社名に帰るんだと。その時に忘れないように、見失わないようにということで付けました。「ウーピー」にはもうひとつ、まず覚えてもらえるようにという語感で付けたところもあります。そして、さらに「楽しいモノ」を作る場所、生み出していく場所、集まる場所という意味で「キャンプ」という単語を付けました。「キャンプ」には「固定しない」という意味も込められているんです。型にはまったり固定しない、こっちに行ってもあっちに行ってもいいからキャンプを張って…。そうすることによって根づくこともあるでしょうし、ロッジに変わったりするかもしれない、そういう風に活動していけるような思いを込めて付けた名前です。



もう一度自分自身に、裸の状態になってゲームに対して挑戦的にやりたかった

『トンバ』のイメージは「おもちゃ箱」楽しい、未知のモノをいっぱい詰めたい

『トンバ』のフィールドは舞台を想定して構成

―「オレっ！トンバ」はどのような狙いで企画されたのですか？

藤原　基本的には「おもちゃ箱」をイメージしてるんですよね。おもちゃ箱の楽しさを。僕は、おもちゃ箱っていうのは子供でも大人でも持ってるものだと思ってて、箱の中に手を入れて中の物を握って取り出すと面白いもの、気に入ったものや自分の知らないものが出てくるものだと考えているんです。そういう好きなものや楽しいもの、未知のものをいっぱい詰め込んだものにしたい、というのが「トンバ」のテーマです。具体的に言うと、まず第一に「動かして楽しい」ことと「見て楽しい」こと、それと「考える楽しさ」に「これらを感じる楽しさ」。要はビジュアルやサウンド、ゲーム性、システム、ストーリーも含め、その中でどっぷりと浸かってもらって楽しさを感じてもらう。もちろん技術とか、そういうものは最低限必要なんですけれど、あんまり技術という部分よりも、面白さやわくわくするような楽しさ、どんどんゲームの中に入って行けるような面白さ、という部分が今回一番大事にしたいポイントです。「トンバ」のいわゆる2次元的な表現にしても、今のゲームはフィールドのいろんなところを3次元で動き回れるのが主流になってますけれども、今回『トンバ』で想定したのが「舞台」なんです。舞台を観客席から見ている。そういう世界を考えて…。舞台は限られた空間の中で役者が演技する訳なんですが、決してそれは平面的なものではなくて、動きがあってストーリーも十分感じられて見やすくわかりやすい。たとえばそれは自分が舞台に立っているよりも（見ている方が）感じるものがある。それをゲーム上のキャラクタを操作する場合に当てはめると、より明確になるんです。確かに3次元のフィールドを歩く楽しさはあると思うんですけれどね。だからといって2次元のフィールドから作り出される面白さは古いのか、もうつまらないかというとそうじゃない。やっぱり、テレビモニターというものが平面である以上、平面状にしか3次元は存在していないわけですから。あくまでカメラでどこから捉えているかの問題であって、『トンバ』の場合は横方向から（カメラで）固定的に捉えてみましたという感じです。要所要所に3次元の要素を盛り込みながら、それはあくまでも面白さを演出するとか感じてもらうための3次元であって、基本的にはカメラを横視点に据え置くことによって、逆に3次元にはない面白さをそこに存在させる。そしてプレイして見ているときに、考えることや感じることを明確にして、そしてさらに緻密なプレイをしてもらうために、『トンバ』はビジュアルやサウンドを結び付けていっているんです。このコンセプトは3次元ではできないわけではないんですが、3次元になった場合、今度はシステム的にまた違ったものにするでしょうね。





↑↑↓『トンバ』は、3次元の手法を使いながら、あくまで2次元の可能性が追求されている（上）『ヒットラーの復活』（左）『超魔界村』

決して敵キャラは悪者ではない

―主人公に野生人、敵キャラクタにブタという世界観を選んだ理由はなんでしょうか？

藤原　トンバはですね、主人公の持っているアクション性や動きの音感からきた名前です。

トンバは野生の少年なんですけれど、「少年」といってもいわゆる子供という意味ではなく、あくまで「少年」なんです。子供でも大人でも持っている「少年」という部分、それを表現したかった。たとえば社会の中で生きていると、いろいろな情報や知識を人は持っていくわけですが、トンバはそんな事は知らない、知らない人間でかつ少年であると。だから、非常に素直で実直な性格なんです。素直というのはどういうことかというと、操作する人に対して素直であると、だからプレイヤー次第でトンバは変わります。そういう真っ白で無邪気な少年が、知恵・知識をもってなにかを教えるわけではなくて、あくまでユーザーが動かしたときに性格を持つ、そういうことをストーリーの中でやっていくんです。トンバをそういった「少年」の代表とすると、かたやブタの方は決して「悪の象徴」ではなくて、でも悪いやつなんだと（笑）。難しいところですけど、キャラクタ的には友達感覚なんだけれど、世界の中では環境を変えてしまって人々は困っている、迷惑もしている。でも彼らは極悪人ではない。人々も、確かに世界を変えてしまったブタをなんとか懲らしめなければいけないと思っている訳ではなくて、もう変わってしまったものは仕方がないから、変わってしまった世界でどう生活するか考えている。だから、悪の象徴ではないブタたちを、できるだけ世界を悪々しくしないというのと、間抜けでコミカルである部分で愛らしく表現して、トンバとブタたちが遊んでいる、倒すとか破壊するのではなくて遊んでいるような世界にしたかった。「じゃあ、コマブタたちはやられもしないし攻撃してこないのか」というとそういう訳ではないのですが、人間たちに対して「ジャマしてやろう」といった感じの悪意ある行動を間抜けに、愛らしく表現するには自分の中でブタがぴったりだったんです。



本誌独占スクープ ストーリーの分岐とランディの育成・新キャラとの関係が明らかに

イマディオ imadio



メルティランサー Re-inforce

at TGS デモ

メルティランサー　リ・インフォース

2086年、銀河貴族連合を名乗る一派が未知の超兵器を擁して、銀河連邦政府に解体を迫るという重大事件が発生。だがこの事件もメルティランサーの活躍により解決…。なぜ突然前作のおさらいをしたのかというと、今回はこの“銀河反革命事件”の影響を受けたキャラを紹介するからだ。また、2年目以降ストーリーが分岐することが判明。戦闘システムとともに、衝撃の事実を開発担当テンキーの独占インタビューをまじえて徹底追跡だ。

シミュレーション	イマディオ（イマジニア）	
	秋発売予定	6800円（2枚組）
	メモリーカード対応（1ブロック）	



※画面は開発中のものです。

Re-inforce
今回の戦闘シーンはクォータービュー プレイヤーはランディのみ操作

左の写真を見てもらえばわかるが、戦闘画面はクォータービューで、その中をデフォルメされたキャラがコミカルに動きまわる。シリアスな動きから、おもわず笑っちゃうものまで、凝りまくっているそうで、今から楽しみだ。

プレイヤーは新米ランサーのランディになるわけだから、操作するのはランディのみ。まずランディの行動を決定して戦闘開始。敵も同時に動き出し、敵と出会うとすばやい方から攻撃を開始する。

今回、戦闘はストーリーにそって発生するため、無駄な戦いをする必要はない。



1ターンに2回行動
画面に1行動目と表示されていることから予測できると思うが、1ターンに2回行動できる。2回とも移動、2回とも攻撃を選ぶこともできる。



攻撃の方法を選択
通常攻撃をする場合は、近距離か、遠距離かを選ぶことになる。ランディは軍用大型オートマティック銃を装備しているので、もちろんこれが遠距離攻撃の手段になる。近距離では、格闘（パンチ）をすることになる。





移動方法は？
移動させるときには点が表示される。これはもちろん移動経路を示すものだ。画面右下に表示されるゲージぶん、好きな場所に移動させられる。2回続けて移動すれば、かなり遠くに行けそうだ。





敵の動きを予測
攻撃方法が決まったら、次は攻撃する方向を決定する。赤く扇型に表示されているのが攻撃範囲だ。この中に敵が移動してくると、攻撃できる。



敵の行動が読めるか？

戦闘ではランディと敵が一斉に動き出す。このときに注意してほしいのが、プレイヤーは攻撃する位置まで決めるということ。自分が攻撃する際に、その場所に敵がいないことには、こちらは攻撃ができないというわけ。つまり敵の動きを予想することが重要なポイントになるのだ。よく考えて行動しないと、一方的にやられっぱなしってなことになってしまう。

ランディぼこぼこ







↑↓戦闘はジュン先輩にまかせて逃げよう…って思ったら、敵はランディを追ってきてしまい、袋叩きに…。

Re-inforce

新キャラ公開第3弾 ランサーたちとの因縁が深そうな6名がそろいぶみ

新キャラもいよいよ物語の核心に迫ってくるような連中が登場してきた感じだ。なんといっても、破戒神官トリオは聖アーカネスト寺院を通じてサクヤと、維新組はその結成理由からジュンとからむことは必至だろうからね。



破戒神官トリオ

銀河三大宗教のひとつである聖アーカネスト寺院は、伝説の古代生命体であるアーカネストを信奉。その奇跡の力によりミレニアム（至福千年期）へと導くことが教義となっている。このトリオはもともと聖アーカネスト寺院に属してしたのだ。カルは元僧兵、リサは元司祭、フェルナは元助祭なので、当然神術に長けている。彼女らの真の目的はいったい何なのか…。



邪神降臨





維新組（EMP 警察特別機動班）

銀河反革命事件に脅威を感じた地球人が結成した異星人犯罪対策部隊。高い機動性と強力な武装で、犯罪者に対して容赦ない手段で臨む。異星人の干渉を許さず、GPO に激しい対抗意識を持つ。その大将をつとめるのが、鬼百合の玲華こと、御堂玲華。極度の激情家だが、物事の本質を見通せる人物。副将は、特別機動班実働部隊侍衆の総長である、エリート警察官、葦名恭馬。そして、特別機動班機動部隊隠密衆の総長、格闘の天才児、相馬真也が玲華をサポートする。



玲華は「朱雀」、真也は「白虎」、恭馬は「青龍」という名の機動装甲服を着用する



Re-inforce

1年目の育成によりランディは3つのタイプのランサーに成長する

プレイヤーはランサーの養成学校を次席で卒業したランディになり、EMP分署に見習いとして派遣される。そのため最初の3ヵ月はオリエンテーションを、その後は研修を行い、正規捜査官になるため先輩に育てられることになる。GPOには上級職捜査官という資格がある。それは、捜査任務の専門家サーチャー、戦闘任務の専門家コマンダー、指揮の専門家インスペクターの3つ。2年目はそのいずれかの資格を取ることが目的となる。つまり1年目の育成の結果により、2年目以降の目的が変わってくるわけだ。もちろん目指すものが違うから、育成方針も変わるし、活躍の場も違う。そう、ストーリーが完全に3つに分岐するのだ。例えばコマンダーなら、ジュンと活動することが多くなる。ということはジュンに対抗意識を持つ維新組とぶつかる場面が多くなるわけ。だが、どのストーリーに進んでも、誰と一緒に行動するのかは自由に決められる。

ストーリーの流れ



◀1年目終了時点のパラメータにより、3つの資格のうちの1つを目指すことになる

▼正規捜査官（2年目）になってからは3つのストーリーに分岐する

捜査系能力重視 サーチャー編



捜査のパラメータが高ければサーチャーを目指す。捜査の能力に優れているのはサクヤあたりだと思われる。彼女との行動が重要になりそうだ。サクヤと言えば、聖アーカネスト寺院の司祭をつとめている。そう、あの3人組と…。



指揮系能力重視 インスペクター編



全体的にパラメータが高ければ当然目指すのは管理職。そうインスペクターだ。もちろん、長官であるメルビナとの活動が多くなるだろう。メルビナは上級職捜査官の3つの資格をすべて持っているので、どの話でもお世話になりそう。



攻撃重視 コマンダー編



攻撃のパラメータが高い場合には、コマンダーを目指すことになる。6人のランサーの中で戦闘に優れているのは、ジュンだろう。彼女と活躍する機会が多くなると思われる。ジュンの前に大きく立ちはだかる維新組との決着は？



Interview

ストーリーによりキャラの役割は大きく変化する

今回も開発担当テンキーの単独インタビューを決行。答えてくれたのは前回と同じ、シリーズのプロデューサー成田伸子さんとディレクターの手島大さん。シナリオの分岐についてかなり衝撃的な内容が聞けた。心して読むように。

—シナリオが3つに分岐するわけですが、それぞれイベントや敵、ライバルが変わるのですか？

成田　そうですね。ランサーも6人いるので、それぞれ2人ずつがメインになります。当然、エンディングにもからんできます。

—例えば、コマンダー編で出会った犯罪者は、他のシナリオには出てこないわけですか？

手島　そうですね。意味的には、3つの事件が発生していて、どの事件をつめていくかと考えていただければわかりやすいかと思います。1つをつめていけば、他の2つには触れないわけですからね。もちろん、1年目ではライバルや敵になるキャラ全員と出会うことになります。2年目でその中の1つの事件を解決していくわけで



新キャラと分岐ストーリーの謎

VS 維新組

異星人に対して敵意の目を向ける維新組。異星人の犯罪の脅威に対して、作られた組織だ。その名前が示すように、地球の平和は地球人が護るといったところだろうか？　彼らはGPOのメルティランサーたちに対抗意識を持っている。メルティランサーに所属している（地球人の）ジュンに対する反発は相当なものだろう。ジュンが彼らに対峙するときの思いは、まさにプレイヤーの気持ちそのもの。記事担当者が一番注目しているこのストーリーはコマンダー編だろうね？

⬇維新組もGPOも同じ警察組織。事件が発生すれば、その現場で顔を合わせることになる



⬆犯罪者には徹底した実力行使を辞さない。同じ平和を望みながらGPO とは違う方法だ





⬆やはりジュンとの衝突は避けられない…



⬆幼い頃に両親を失い玲華の両親に育てられた真也もまた…

VS 破戒神官トリオ

破戒神官トリオ。その目的は一切わかっていない。だが、聖アーカネスト寺院を介して、司祭のサクヤとの関連がストーリーのカギになってくるだろう。3人ともかつては聖アーカネスト寺院に属していた。ならば離れた理由は？　そこに何かの秘密が隠されているのかもしれない。ちなみに、テンキーへのインタビューの最中に「サクヤにとって重大な事件が起こります」という話が出てきた。ここでは詳しいことは伏せるが、サクヤファンにとっては見逃せない展開であるとだけ言っておこう。やはり、サーチャー編のメインテーマになるのだろうか？



⬅メルビナと同じ銀河貴族の出身？



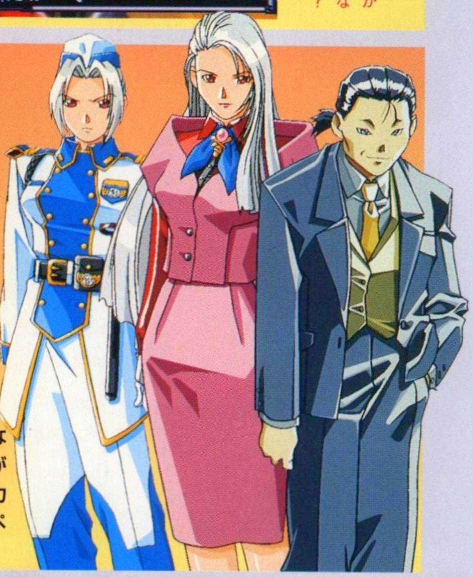




⬆⬅クライアントって？　彼らのバックには何者かが存在しているということなのか…。ならばそれは誰？　その目的は何なの？

VS ミルキーマート

前号で紹介した新キャラのミルキーマート、彼らもまた何らかの形でランサーたちにからんでくる存在だ。ミルキーマートは全銀河にチェーン店を持つほど規模の大きなスーパーマーケット。もし、彼らが何らかの犯罪に関係しているのなら、簡単に摘発できるレベルのものではないだろう。彼らと対峙するのなら、それなりの能力が必要になってくるだろうし、単独では歯がたたないだろう。仲間全員の協力が必要に…。対決の場はインスペクター編こそがふさわしいが…





Interview

分岐によって戦闘にも違いが？

―1年目と2年目でゲームの流れは大きく変わりますね。

手島　変わります。1年目は先輩について自分を鍛える、2年目以降は任務処理に入っていくわけです。この任務を処理するのには、この先輩と組むのがいいのかと、パートナーを選ぶわけです。そして個人評価により昇進していきます。今回は2級捜査官から始まりまして、3回昇格します。

―戦闘ではプレイヤーはランディを操作するわけですよね。他のキャラへの指示はなし？

手島　基本的にはそうですね。でも戦闘のシステムがですね、2年目になると…。ここらへんは、画面写真をお見せするときにでも、詳しくお話したいと思います。

※ストーリーの分岐は、どうやら戦闘に関しても影響をもたらすようだ。ランディが目指す上級職捜査官の種類が分岐をもたらすわけだから、どのようなものになるのかなんとなく予想できるが…。詳しくは続報に期待してほしい。その内容にきっと驚くはずだ。

カプコン CAPCOM

BIOHAZARD 2

ついに公開! これが真の『BIO2』だ!!

女性主人公が変更された!! 彼女の名前はクレア・レッドフィールド

'96年3月にPS版が登場し、今なおホラーファンの支持を得続けているサバイバルホラー『BIOHAZARD』。その続編『BIO2』が、PSとSS（セガサターン）でリリースされ、発売を心待ちにしているユーザーも多いはず。今年の9月25日に発売される『バイオハザード ディレクターズカット』付属の体験版などをもとに、最新情報を公開しよう。

まず最初に公開する情報は、男性と女性、前作同様2人いる主人公のうちの、女性編の主人公が変更になったこと。新主人公の名前は、クレア・レッドフィールド。レッドフィールドという姓にピンときた人は、なかなかの『BIO』通。前作の男性編の主人公の名前が、クリス・レッドフィールドであったことをふまえた上で、彼女のストーリーを紹介しよう。

クレアは19歳の女性。彼女にはラクーン市警に勤務している兄がいるのだが、約2ヵ月前、製薬会社アンブレラの事故による猟奇殺人事件がニュースになったころから音信が途絶えてしまっている。異様な胸騒ぎを覚えるクレア。彼女は意を決し、兄の消息をたどるために、バイクでラクーンシティを訪れた。だが、街はすでに…。

19歳の大学生エルザはどうなる?

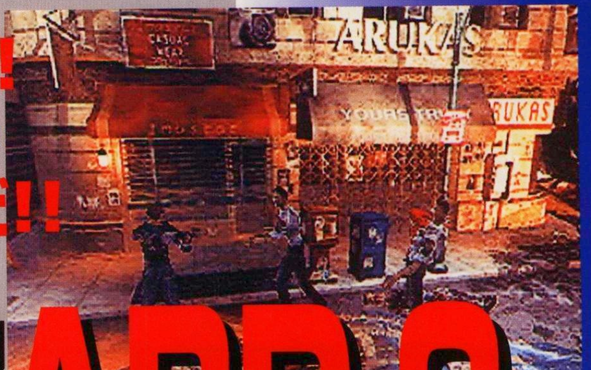
ここで気になるのが、これまでの情報での女性編の主人公、エルザ・ウォーカーの存在。新主人公のクレアがバイク乗りであるということなどから察することができると思うが、クレアのキャラクタは、エルザがベース。前作との関連性を持たせるため、クレアに変更したということかな?



クレア・レッドフィールド



クリス・レッドフィールド



SCOOP! TOKYO GAME SHOW'97 AUTUMN & SUPER HOPE TITLE

at TGS デモ

約半年間の沈黙を破り、再び姿を見せはじめた『BIO2』。新主人公の登場など、衝撃の新事実を報告しよう。

アドベンチャー	カプコン	
	冬発売予定	価格未定（2枚組）
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	

男性主人公レオン・S・ケネディの新イラストと画面写真を入手！

クレアがラクーンシティを目指してバイクで走っているのと同じころ、レオンもラクーンシティに向かうハイウェイを、愛車で走っていた。レオンは本日付けでラクーン市警に配属された新米警官。時刻はすでに夕方で、配属初日から派手な遅刻だが、市警からの叱責の連絡はなく、またこちらからの連絡にも応答がない。「まあいい」。呑気に言う彼は、自分のこれからの運命をまだ知らない…。



レオン・スコット・ケネディ

男性編の主人公であるレオンのほうは、変更点はなし。遅刻にも動じない、いい性格をしているようだ…

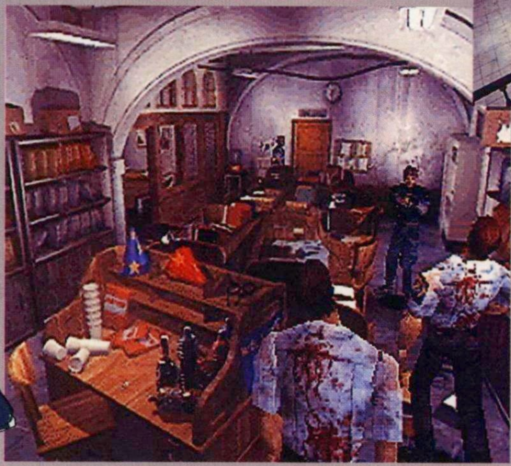
ラクーン市警察署の内部。内装がレトロな感じなのは、古い洋館を改装して使用しているためらしい。前作のロビーに近い雰囲気かな？





大きな扉を背にしているレオン。玄関ロビーのような場所に見えるが…

警官のゾンビに襲われるレオン。机の上にはパーティグッズのようなものが置いてある。突然失った日常…



ゾンビ犬に襲われるレオン。屋外か？



パトカーから降りる途中のレオンのイラスト。拳銃を構える姿がさまになっていて、新米警官とは思えない？





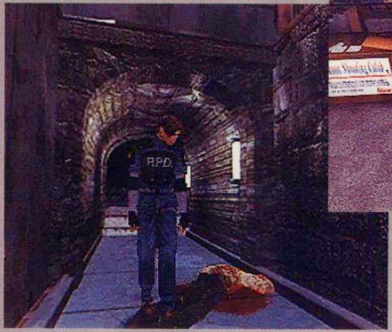
鉄格子の扉の向こうにゾンビが…。扉は開けないほうがよさそう

2体のゾンビと遭遇。金網の向こう側は、バスケットボールのコートらしい





横たわるゾンビを見下ろすレオン。こういった細かいしぐさも再現されている





ガンショップらしき場所。生き残るためには物色も必要？

今度は一般市民も犠牲に！ラクーン警察署前の惨状!!

BIO HAZARD 2

レオンとクレアが向かっているラクーン市警察署は、約2ヵ月前の「アンブレラ事件」で活躍したS.T.A.R.S.もある大きな施設。ラクーンシティのほぼ中央にあり、人通りが多い場所だったらしい。これまでラクーン市民の平和を守ってきた警察署も、ゾンビが大量発生するという異常事態の前にはなすすべもなく、機能は完全に停止してしまっている。今回は、警察署前の画面写真も入手した





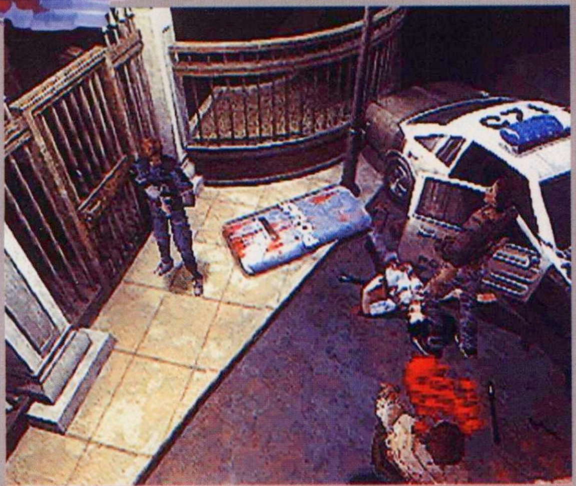
荒れ狂う炎。警察署の前は、かなり激しい火災に見まわれている



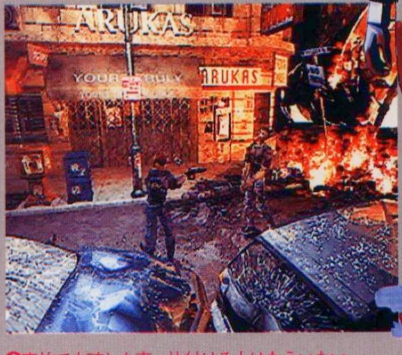
バスとパトカー。そして横たわる大量の死体。地獄のような光景が、目の前に広がっている



ゾンビとはいえ、民間人に銃口を向けるのは、複雑な心境のはず



盾が転がっている。拾ったりはできない？



事故で大破した車。片付ける人はもういない



BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT

BIO2体験版付きの完全版！

前作『BIO』をリニューアル。しかも『BIO2』の体験版付きだ。



ときどきマグナム級の弾が飛び出す「アレンジ」のベレッタ。血の飛沫が…

at TGS プレイ可

アドベンチャー	カプコン	
	9月25日発売予定	4800円（2枚組）
	メモリーカード対応（1～5ブロック）	

『BIO』がパワーアップしてこの秋帰ってくる！

ラクーンシティ郊外の洋館を舞台に、S.T.A.R.S.の隊員が、生き残るための戦いを繰り広げたサバイバルホラー『BIO HAZARD』。今回、最新情報を公開した『BIO2』の前作にあたるこのタイトルが、リニューアルされて登場する。現在発売中のものとほとんど同じ「オリジナル」、初心者向けに難易度を下げた「ビギナー」、難易度を上げ、アイテムや敵の配置などを変更した「アレンジ」と、3つのモードが用意され、ホラーが好きなすべてのPSユーザーが楽しめるような内容になっている。さらにこのタイトルには、『BIO2』の体験版というおまけが付いているぞ。

※画面は開発中のものです。

「Ⅲ」もお遊び要素が充実

ブレス オブ ファイアⅢ

イベントなどでいろいろなサブゲームが楽しめるこのタイトル。今回は代表的なサブゲーム的要素「釣り」と「共同体」のシステムを詳しく紹介。実はかなり面白いのだ。

at TGS プレイ可

RPG	カプコン	
	9月11日発売予定	5800円
	メモリーカード対応（1〜3ブロック）	

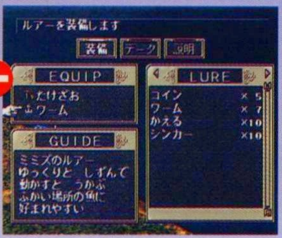
BREATH OF FIRE Ⅲ

今回はサブゲーム的要素「釣り」と「共同体」を紹介するぞ

シリーズを通してプレイしている人は知っていると思うけど、このシリーズは、イベントやプレイヤーキャラの特性などで、いろんなサブゲームが登場する。『ブレスⅢ』でもこのシステム（？）は踏襲されていて、とにかくいろいろなサブゲームを楽しむことができる。今回は、その中の代表とも言える2つのサブゲームの楽しみ方を掲載。たかがサブゲームと侮ることなかれ。うまくやると、素敵なご褒美だってあるんだぞ。

シリーズではおなじみの 釣り

リュウといえば「釣り」。今回のリュウも「釣りポイント」で糸を垂れることによって、太公望を気取ることができる。△ボタンで竿にルアーをつけて、○ボタンでルアーを投げれば釣り開始。魚影にルアーを寄せて、魚が喰らいつけば、○ボタンと方向キーで手繰り寄せる。RPGであることを忘れるほどハマること請け合い。



まずは竿とルアーを装備。釣り具にはいくつか種類があるようだ。まだ見ぬ道具がリュウを待っている



緑のゲージは竿を振る強さ。常に変動しているので、目押しで○ボタンを押して、ルアーを投げよう



魚がかかったらファイト開始。方向キーで魚のマークに緑のバーを合わせつつ、○ボタンでリールを巻く



うまく岸まで手繰り寄せることができれば、その魚をゲット。アイテムとして使用することもできる

妖精を育てるのよう 共同体

この「共同体」は、ひとことで言えば、妖精育成ゲーム。リュウたちは、あるイベントでこの妖精たちと出会うのだが、彼女たちは自分たち以外の誰かに指示を出してもらわないと、社会体制を築くことができないという厄介な種族らしい。注意すべきことは、生きるための基本である食料調達「狩り」の人数。それさえ気をつけていれば、彼女たちは指示に従いながら種を増やして繁栄し、やがてリュウたちの旅をサポートする心強い存在になる（と思う）。


出会ったころの彼女たちは、まだまだひ弱


うまく育てれば、こんなに立派な家を建てる。ここまでくればひと安心かな？

こんなことができるのよう

妖精たちは、育成しているうちにいろいろな職業を思いつく。なかには他のどの場所でもやっていないようなものもあり、大事に育てる価値は十分にある（はず）。



妖精の能力は個人差があるので、適材適所を見極めるのも重要。うまく育ってくれれば本当に助かるよ

学者


「共同体」を繁栄させるために、いろいろなことを考える妖精さん

武器屋・道具屋


武器屋や道具屋を開くこともできる。何を売っているかは、まだ秘密

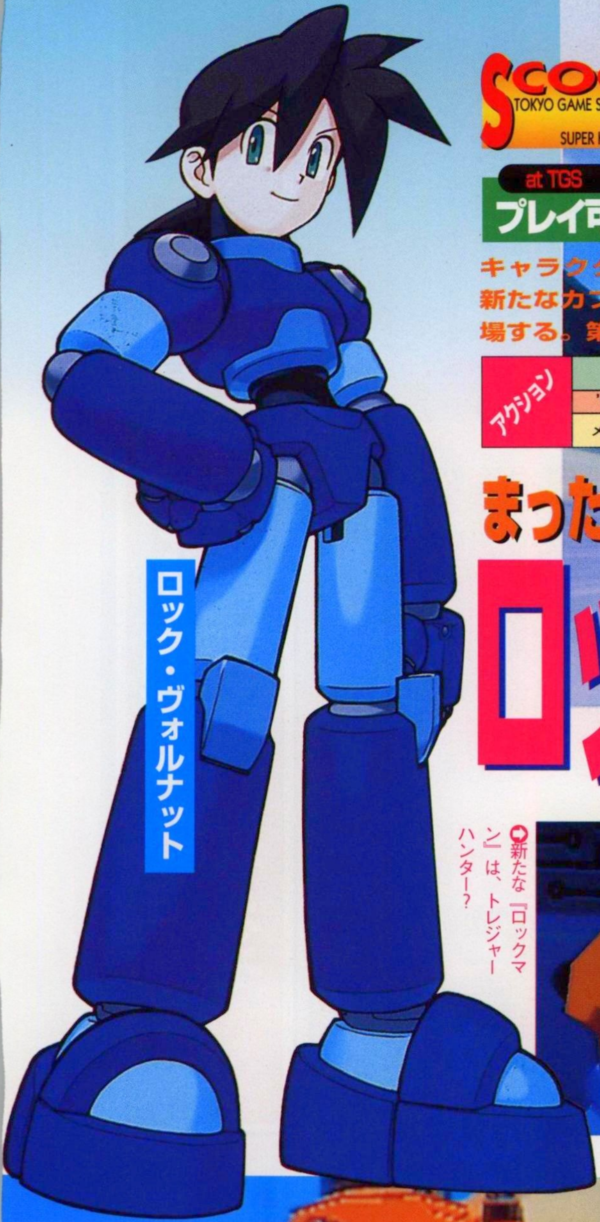
宿屋


とにかく安い。それでいて宿屋としての機能は申し分ない。便利だよ

at TGS プレイ可

キャラクタやゲーム性など、新たなカプコンヒーローが登場する。第1報をお届け。

アクション	カプコン	
	'97年末発売予定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	



ロック・ヴォルナット



まったく新しいヒーローがPSで誕生する！

ロックマンNEO（仮称）

ポリゴンによる3D視点の『ロックマン』？



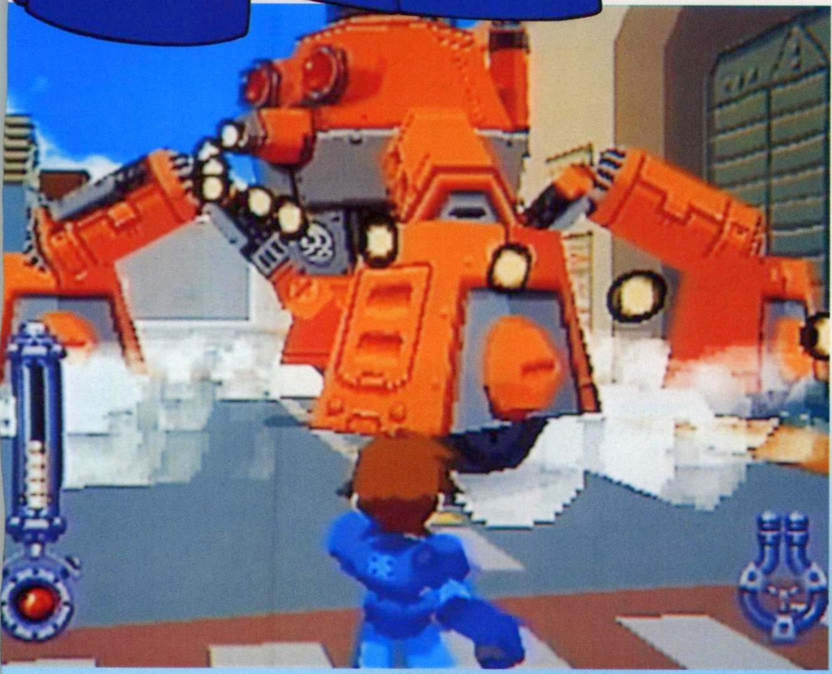
ポリゴンで表現された3D視点のヒーローが、PSに登場することが決定。主人公のロックは、ライト博士が改造した初代ロックマンでも、その100年後の世界で活躍するイレギュラーハンターのレプリロイド、エックスでもない、まったく新しいヒーローだ。まずはシステムを紹介しよう。



⇨新たな『ロックマン』は、トレジャーハンター？

ダンジョンなどを走り回るのだ

このゲームは、3D視点のフィールドを走り回るタイプのアクション。プレイヤーが操作する主人公、ロックは、大陸のほとんどが海に沈み文明が過去のものになってしまっている、はるか未来の地球で、その文化遺産を掘り起こすことを生業としている「ディグアウター」。街などで収集した情報をもとに、その街や森、地下ダンジョンなどでの戦闘をこなしたりしながら、行方不明の両親を捜す手がかり「大いなる遺産」を求めて冒険をすることになる。左右の腕に仕込まれた武器を使いこなして、道を切り開くのだ。

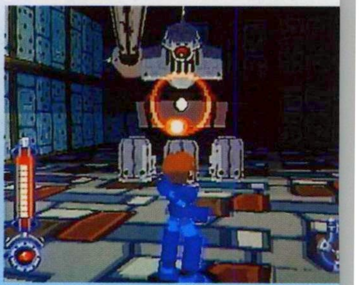


⇦市街地で巨大な他脚型ロボットと戦うロック。接近するとかなりの迫力だ



⇧市庁舎を襲う敵キャラと交戦中のロック

⇩遺跡のボスキャラとの戦闘







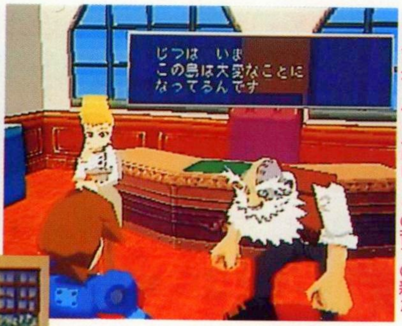


⇨ロックのお姉さんのようなガールフレンド、ロール



ロックをサポートする彼の家族たち

主人公のロックには、赤ん坊のころに彼を拾って育ててくれた、超一流のディグアウター、バレルと、彼の孫で、ロックと姉弟のように育ってきたロール、ロックの生まれたときからの友達、おサルのデータという家族がいる。バレルは、その豊富な経験を生かした的確な助言、ロールは、天才的なメカニックの才能を生かし、メカの整備やオペレーターとして、実際に遺跡などに入って作業をするメインダイバー、プレイヤーキャラであるロックをサポートする。



⇧市長の部屋で会話する、ロックとバレルと市長。バレルはロックの育ての親だ



⇧ロックたちキャスケット一家の宝捜しの基地である飛行船、フラッター号



⇨商店街で女の子と会話中。ロックはこうやって情報を集めるのだ。探してあげるのが優しさってヤツかな?

⇩ロックとロールと警官の会話シーン

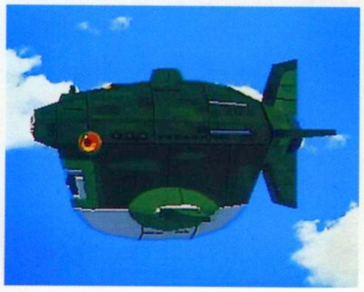




⇧市街地でのワンシーン。小柄な犬がいるぞ



⇩宿敵(?)ボーン3兄弟の飛行船

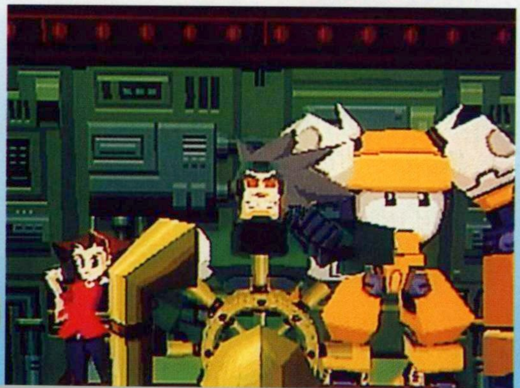




正義がいれば悪もいる?ボーン3兄弟

ロックたちキャスケット一家には、ボーン3兄弟と呼ばれるライバルがいる。リーダーは、読書とおもちゃの収集が趣味の長男、ティーゼル。妹のトロンがメカニックを担当し、誕生して間もない末っ子のボンは、とりあえず兄たちのあとを付いて回っている。彼らは空賊であり、ロックが探してる宝の横取りを狙っている。トロンなどは、ロックにかすかな恋心を抱いているらしく、実は敵ながら憎めないヤツらだったりする。

⇩彼らが悪役、ボーン3兄弟。って、あんまり悪そうじゃないね…



アメリカンヒーローズのバトル、最新画面入手！

MARVEL SUPER HEROES

SS（セガサターン）版も発売され、PS版の登場が待たれる、アメリカンコミックヒーローのスーパーバトル。最新情報を掲載。

at TGS プレイ可

格闘アクション	カプコン	
	9月25日発売予定	5800円
	メモリーカード対応(ブロック数未定)	



⇨6人のヒーローと4人の悪役が、プレイヤーキャラとして登場するぞ



⇧アメリカンヒーローならではの派手なバトル

アメリカのマーヴルの人気コミックのキャラが、熱い闘いを繰り広げる『マーヴル・スーパーヒーローズ』。PS版の画面写真を入手したので、ここで公開。6人のヒーローと4人の悪役が繰り広げるド派手なバトルが、もうすぐPSでも楽しめるぞ。



『MSH』の独特なシステム

このゲームは、他の対戦格闘には見られない、独特のシステムをいくつか採用している。ここでは『マーヴル・スーパーヒーローズ』ならではといえるシステムをおさらいするぞ。

エリアルレイヴ



⇧対戦相手を空中に浮かせ、攻撃を叩き込む特殊な連続技。相手を空中に浮かせる技や連続技になる組み合わせは、キャラによって違う

ジェム



⇧ある条件で画面に登場。↓↙←＋パンチボタン2つ以上同時押しで使用でき、一定時間だけ、そのジェムのパワーを借りることができる

サンプルロム入手！

ストリートファイターコレクション

2D対戦格闘ファン待望のタイトル『～コレクション』のPS版のサンプルを入手。

at TGS プレイ可

格闘アクション	カプコン	
	10月発売予定	5800円 (2枚組)
	メモリーカード対応(ブロック数未定)	

3作ともに業務用と遜色なし！

2D対戦格闘ブームの火付け役となった『ストリートファイター』シリーズから、人気が高い3本をチョイスして発売されるこのタイトル。今回はPS版の開発途中バージョンを入手したので紹介しよう。今回入手したサンプルは、開発途中とはいえほとんど完成しており、プレイした感覚は業務用とほとんど同じ。特に『～ZERO2'』は、あっと驚く隠し要素あり！ 続報を待て!!



⇨最大8人まで参加可能な「トーナメントバトル」は入っていない。どうなる？



⇨『ドラマチックバトル』がない『～ALPHA』。といった感じかな？



⇨『ストII』シリーズの最終形態。もちろんゲームスピードの変更も可能だ

バンプレスト BANPRESTO



「クリティカル」の名はダテじゃない!! まさしく一撃必殺の格闘なのダ

本作には、「必殺の一撃（意訳）」のタイトル名に恥じない「ヒットさせれば絶対KO」という攻撃方法が存在する。とは言っても、いつでもその攻撃が行えるわけではなく、そればかり狙ってゲームが成立することもない。一般のポリゴン格闘の例にもれず、接近戦を主体としたスタイルの中に、一撃必殺のエッセンスが盛り込まれているのだ。今回は、そのあたりの攻撃システムに触れていこう。

CRITICAL BLOW クリティカルブロウ

システムまるわかり

TGSでは本作を使用したゲーム大会も催されるとか。今回はそのための予習として、ゲームシステムをバッチリ紹介!!　これで優勝はイタダキだったりして

格闘アクション	バンプレスト	
	12月発売予定	5800円
	メモリーカード対応（1ブロック）同画面対戦可能	



at TGS プレイ可

➡技の強弱は存在しないが、方向キーとの同時入力によって、同じパンチやキックでも攻撃方法が変化してくる

●コンボ（連続技）

『クリティカル～』でも、俗に言うPKやPPK系の連係が攻撃の主体となる。ただ、コマンド入力で必殺技が出せ、先の連係をキャンセルすることができるため、「攻め」の重要性が他作品に比べてはるかに高い。もちろん、それに伴い爽快感は抜群。

今、流行りの空中コンボも



⬆アッパーなどで相手を高く打ち上げて、攻撃を叩き込む。連係技をキャンセルして必殺技が出せるので、従来では考えられないヒット数も出せる。そのぶん修練が必要になるけど

●クリティカルブロウ

体力が残りわずかになった時にゲージが∞だと使用できる、一撃必殺の攻撃。言うまでもなく、スキは大きい。





⬆体力ゲージが点滅し、ゲージも無限大を示した。ここで初めて使えるようになる

⬅➡ま、これだけやられたら仕方ないわな

⬆うおぅ、たとえ女の子といえども容赦ないのネ



必・殺!!



⬅特にエグいのがちあきの技。体中の体液をすべて吹き出させる。あわれニール

●スーパーブロウ

ゲージを消費してより強力な必殺技を放つ、簡単に言えば超必殺技ってヤツである。…ゲージとは言ったが、よくあるバーとは違い、本作では三角形がグルグル回転している。チャージ量は色の変化で見るのだ。



注目

⬅バーゲージと違って変にスペース取らないのが可愛い。ちなみに、最大3つまでストック可



※画面は開発中のものです。



REAL ROBOTS FINAL ATTACK

リアルロボッツ ファイナルアタック

at TGS
プレイ可

TGSでは思いっきり触れる!! え、地方の人はどうするかって? ン〜なもん、今回の記事を読んでイメージトレーニングに励むに決まってるじゃんか!!

シューティング	バンプレスト	
	12月発売予定	6800円
	通信対戦可能 同画面対戦可能	



⬆ガロードのカットインもコレモンです。ん? 全パイロット中一番若いのかな

10体目のロボット発覚!! まだ記憶に新しいGXだ

前号の紹介で、プレイヤーが使用できるロボットは全部で10体(今のところ、ネ)と紹介した。そして、シャイニングガンダムを始めとした9体のロボットをお披露目したわけなのだが…まぁ、左に5段ぶち抜きでイラストが置いてあるので、何が言いたいかは察してもらえると思うが…今回、念願の10体目の登場ロボットが判明した。大方の予想通りガンダムなのだが、その中でもバンプレスト作品には未登場(もちろん、『スパロボ』にも)というレア物。『機動新世紀ガンダムX』より、ガンダムXディバイダー!! 「サテライトキャノンは?」とか「パイロットはジャミルじゃないの?」とか細かいツッコミは抜きにして、まずはガロード共々出来立ての映像を堪能してくれ。

それにしてもこの12体、年代から認知度まで実に様々。どのような目的で戦っていくかが非常に楽しみである。

ガンダムエックスディバイダー

パイロットはガロード・ラン。超兵器サテライトキャノンが大破してしまったガンダムエックス(GX)を改修、武装の強化を図った機体。同武器に変わって、ビームマシンガンやディバイダーなどの兵器を装備している。なお、GXとは、15年前(番組中の)の第7次宇宙大戦における決戦兵器として開発されたMS。





➡ダンバインに斬られて転倒したGX。ダンバインは接近戦かなり強そうです

⬅前号では「R-2」として紹介したが、詳しくは「R-2パワード」が登場予定

※画面は開発中のものです。

NEW COMER→GX-9900-D.V.

発進!! ガンダムX ディバイダー





画面上の情報からゲームシステムを分析

ゲームの目的がまだ不明なように、システムに関してもまだすべてを語れるような状況ではない。ただ、前回の情報や今回掲載した写真からおぼろげながら「ある範囲で区切られた空間の中で撃ち合う」ということは理解していただけたはず。ここでは、それがわかった時点で画面写真から抱きそうないくつかの疑問をまとめて解消していこう。



画面中央右にあるのは高度計。こんなのがあるからには空中戦が熱そう?…

カットインの表情は変化する

戦闘中、随時挿入されるカットイン。左にあるカミーユの表情を見てもらえば一目瞭然のように、状況に応じてカットインされる絵も変化してくる。今のところは「派手な攻撃時」と「大ダメージ時」といった感じだが、実際は何種類程度になる…?





カミーユはもちろん、初公開アヤとドモンの表情パターンにも注目だ

各ロボットともに武器は3つ＋α

画面右下に○△□のシンボルが描かれたゲージがあるが、これは各ロボットの持つ武器とその充填率を表している。シンボルに対応したボタンを押すと攻撃を行う（武器を使用する）わけなのだ。で、左下が…。



これって超技かしら?

ゼータが撃っているのはハイパーメガランチャー? でも、○△□どのボタンにも対応してないけど…ハッ!? もしかしてゲージを消費して使う武器…





同画面対戦時は、さすがに武器の名前はチェックできないようだ。…チャージが気になるなぁ

ナムコ namco

飛行竜に密航するスタンの道程

新たなる晶術から、対空攻撃など、明らかになったシステムと

情報発覚、3つの晶術のすべてと対空攻撃、レンズの秘密を伝授

徐々に紐解かれてゆく『テイルズ オブ デスティニー』の世界観及びそのシステム。今回はマップ上での会話、レンズ、戦闘、新たな晶術3種類、序盤のストーリーに関しての新情報をレポート。

まずはマップ上での会話。具体的には画面左下アクティブパーティウィンドウで会話するのだが、ここはパーティの状態を示す機能しか持たないと思っていただけに、けっこう驚きといえるかも。また、前回悩みの種だった対空攻撃も解消されているのが判明した。

マップ上でも会話は行われる

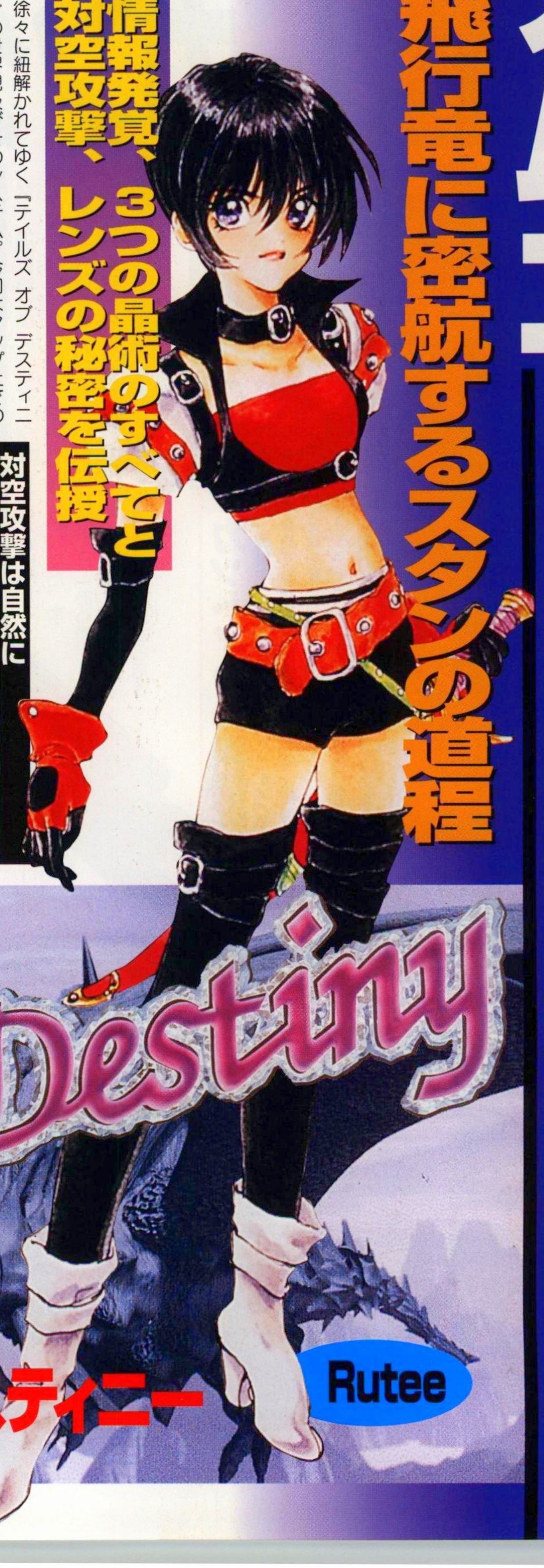
写真だけでは解り難いかもしれないが、左下のアクティブパーティウィンドウで会話中。





対空攻撃は自然に

前作では上からくる敵に対しては苦戦を強いられたが、今回は方向キーを上に押すことで、その場で（もしくは少し接近しての）ジャンプ攻撃ができるように。



今回は序盤のストーリーを中心に、システムまわりの話もグリッと盛り込んでいくぞ。

RPG	ナムコ	
	97年発売予定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	



at TGS 出展

テイルズ オブ デスティニー

オベロン社所属レンズ娘はレンズの解説をする

晶術の中心となるのはもちろんレンズ。ゲーム内にはレンズ屋もあり、レンズ買い取りを行っている。そこではレンズ娘がレンズの説明をしてくれるのだ。



⬇レンズの製造技術は失われており、新規作成不能

モンスターの体内にレンズ?



この話が本当なら、モンスターを倒したときにレンズが手に入る可能性もあるし、モンスターからしか手に入らないレンズが存在する可能性がある?

続々明らかになる新晶術 発覚した晶術3種をスクープ

『テイルズ～』シリーズの戦闘の華、及び最大の特徴でもある(魔法的な存在でもある)晶術。そのなかでもフィリアの持つ晶術を2種、スタンの晶術を1種入手。連続写真でイッキに公開だ!!

フィリア　サイクロン

お次はサイクロン。風に関係する晶術のようで、竜巻を突然発生させて敵をすべて巻き込んで攻撃する。



鮮烈なる蒼き竜巻が巻き起こる!!

フィリア　レイ

魔法が得意そうなフィリアの晶術の1つめはレイ。空中から光弾が降り注ぎ敵に大ダメージを与えるのだ。



きらめく光弾が豪雨のごとく降り注ぐ!!

スタン　ファイアウォール

スタンの晶術はファイアウォール。その名が示す通り、炎が発生して敵を一気に包み込む技となっている。





スタンの生まれ故郷リーネ村を探訪しよう

さて、ここではスタンの故郷、フィッツガルド国、リーネ村を探訪。実は序盤にはこの村は登場しない。スタンはいつここに戻ってくるのだろうか。スタンの、運命の冒険はここから始まったのだ。



スタンの勇姿

正義感溢れる主人公スタン。あり余る若さを冒険にぶつけてゆく。



⬅祖父トーマス。早くにスタンの両親が亡くなってから面倒を見てくれた



リリス、すまん

⬅妹のリリス。なかなか気が強い



⬇村長。スタンの父親を知っている

Stahn

スタン、飛行竜への密航。そして ソーディアンディムロスとの出会い

ここからは序盤の展開及び、ルーティ&マリーの女性コンビとの出会いをのぞいてみよう。
物語は飛行竜にスタンが密航することから始まる。結局は見つかってしまい強制労働。そして…。

「アイツ」とは何だ!!



見つかった!!



飛行竜内倉庫に潜んでいたスタン。見つかってしまい、「アイツを奪いにきたんだろう」と疑われる

ソーディアン：ディムロスとスタンの邂逅

密航発覚時に武装解除されていたスタン。武器を求めて飛行竜内部を探索中に、運命の出会いともいうべき“ソーディアン：ディムロス”との出会いを果たす。そして運命の歯車は、廻り始める。



疑いは晴れたが強制労働



密航の代償として、強制労働の甲板掃除をさせられる。まぁ当然ですな

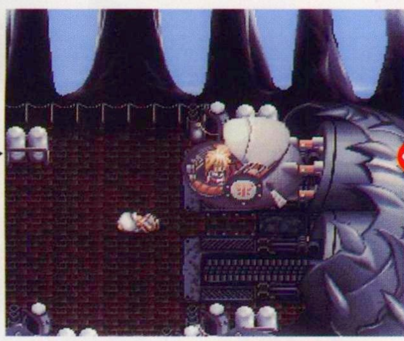


そこに突然のモンスター達の襲撃。もしもアイツと呼ばれていた積み荷を狙ってきたのなら、あまりに組織的な行動ともいえるのでは



そして脱出

ディムロスの説得で、落ち着いたスタンは、脱出ポッドで脱出する



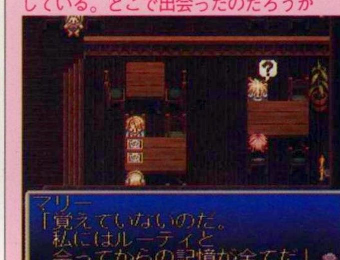


乗組員を全滅させられてしまい、敵を倒すと言ってきかないスタンをディムロスが諭す

マリー、悲しき魂

次ページで仲間となるマリー・エージェント。記憶喪失で、ルーティと会ってからの記憶しか持っていないことをスタンに伝える一幕が、左の写真。記憶喪失のためか、感情の起伏に乏しく、ボーっとしている。

ルーティに出会う以前の記憶を一切なくしている。どこで出会ったのだろうか





何が彼女の記憶を失わせたのか。この剣が彼女の過去にどう関わってくるのか

おさらい① 飛行竜とは

現存する先史文明の遺産の中で最も巨大なもの、それが飛行竜である。外見こそ竜の姿をしてはいるが人工生物。その内部は、かなりの量の貨物を運搬できるペイロードとなっており、この世界の各都市を結ぶ、重要な運搬手段となっている。



コントロールルーム。内部にこんな場所があるのは人工物の証ともいえる

内部はいくつもの倉庫や、船室等にわかれており、かなり広い





スタン、雪原の洞窟にて女性陣ルーティ&マリーと合流す

いきなり場面は変わって、ルーティ&マリーとの出会いのシーンをお届け。どうやらこの2人とは、かなり長い付き合いとなるようだが…。序盤とどう繋がるの?

具体的には、とある雪原でマリーと出会い、マリーに頼まれてルーティを助けに行くことになる。



どこの雪原かは不明だが、たたずむマリーを発見するスタン。前ページとの繋がりは?



???と表示されるマリー。さぁ罠にはまった間抜けなルーティを助けにいこう



マリーの提案で、旅を共にすることになる



罠にはまっておいて、勝手に逆ギレしているルーティ

スタンソーディアン使いであることがバレる

何故かは知らないが(女のカンというべきか)、ルーティはなんとなくスタンの剣が怪しいことに気付き、ルーティの"ソーディアン:アトワイト"をスタンに持たせようとする。焦るスタン。しかしアトワイトの声が聞こえ、結局スタンはソーディアン使いであることがバレてしまう。



ディムロスと会話しているところを怪しまれたのか、アトワイトを持たさせられる



結局ソーディアン使いであることがバレる

ルーティはアトワイトと実は仲が悪いらしい

ルーティは"ソーディアン:アトワイト"の使い手である。しかし、お互いを理解し合ってないようで、アトワイトはルーティを金の亡者扱いする。しかしルーティには金を集める(健気な)理由があるのだが…。

ソーディアンにすら、金の亡者扱いされるルーティ。どんな金の集め方をするのか





おそらくルーティはルーティなりに金を集めなければならない理由があるハズだが

ソーディアンの会話は



ソーディアン会話時はレンズ周辺が光る。会話はマスター以外聞こえない

おさらい② ソーディアンとは

ソーディアンとは天上人との戦争=天地戦争において、地上人側の最終兵器として開発されたものである。その刀身には現実に存在した人間の意識が封じ込められており、人間と同じ知識や考え方を持っていて、喋ることもできる。そのためか、制作されたのは後にも先にも数本のみ。剣の柄の部分にレンズをはめ込むと精神力を増幅させることができ、晶術を使える。

レンズなしで晶術は使えない。ソーディアンの能力拡張用ディスクもあるらしい





ソーディアン使い以外晶術は使えない。じゃぁ、マリーは何故晶術が

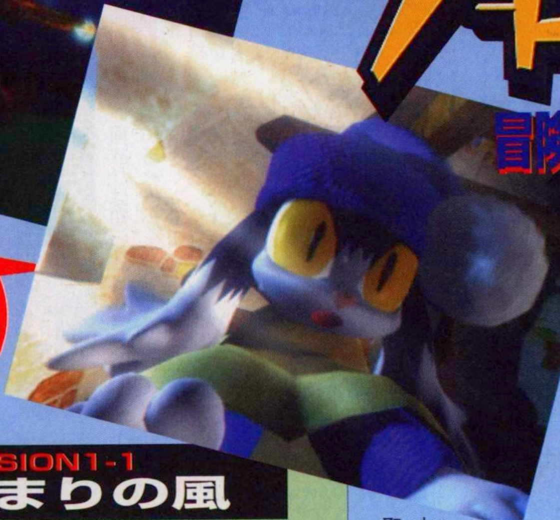
僕は、夢を見た…



風のクロノア door to phantomile

冒険の序盤、伝説の歌姫と出会う

ナムコが贈るPSオリジナル3Dアクション『風のクロノア』。ついに序盤ステージの内容が明らかになった。OPムービーも必見！



もはやナムコのお家芸 スゴイOPムービー

約2分間のOPムービーは、すべてクロノアの夢の中の出来事。リングの精・ヒューポーと出会い、2人で楽しく遊んでいると、急に暗雲が立ち込め、鐘の丘に何かが落ちるのだった…。

at TGS プレイ可

アクション	ナムコ	
	97年発売予定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	

ファンタスティックでドラマチックなクロノアの大冒険

クロノアは、幼い頃からの親友ヒューポー、そしてじっちゃんと一緒に風の村で暮らしている。ある日クロノアは、鐘の丘に何かが落ちるのを目撃する。「夢と同じだ…？」不思議な胸の高鳴りを感じながら、クロノアとヒューポーは鐘の丘を目指すのだった…。

この冒頭部のように、クロノアたちが状況に応じて会話する部分を「パペットD・S・P.」というのは以前に紹介した通り。実際に序盤を見ていくことで、楽しいアクションシーンと、壮大なストーリーを肌で感じ取ってほしい。

VISION1-1 はじまりの風

まずは鐘の丘への中間地点、レフィス像のある山へ。何者かによって悪夢に封じ込められた村人がいるので、助けながら進んでいく。ちなみにレフィスとは、月の国に住むという伝説の歌姫。

村人を助けろ！





➡悪夢（シャボン玉みたい）を割って、村人を助けよう



⬆奥に見える卵。中にはアイテムがあるのだが、どうやって壊す？

➡敵を捕獲して、投げつけるのが正解。頭を使って進んでいこう



➡ヒューポーをリングに封じこめ、鐘の丘を目指して旅立つ

⬇謎めいた夢が、現実に…。奇妙な使命感に駆られるクロノアとヒューポー



※画面は開発中のものです。

歌姫が…！

パペットDISP.

鐘の丘に着いた2人が見たものは、悪人たちによって飛空艇から落とされ、気を失っている伝説の歌姫・レフィスの姿だった。持ち前の正義感から、思わず飛び出してしまうクロノアだが…？



↑ガディウスとジョーカーが、倒れている歌姫を囲んで何か良くないことを企んでるようだ



↓たまらず飛び出したクロノアだが、相手はこっちを完全にお子様扱い

VISION1-2 歌姫と闇なる王

レフィス像のある山を越えたあと、鐘の丘へ行くには廃坑を通過しなければいけない。廃坑ということで画面的には暗いイメージだが、トロッコに乗って進むシーンなどもあり、構成的には楽しい作り。風の村というだけあって、風を感じさせる仕掛けも多い。例えば道と道の狭間などには、下から上に風が吹き上げているところがある。これにうまく乗ることで上昇していくこともできる。またこのビジョンから、ジャイアントムゥという巨大な敵が登場する。普通の敵は、リングから出る風の玉をぶつけて膨らませたあと、投げればやっつけることができる。だが、コイツは重くて持ち上げられないため、ほかの敵を投げつけて倒すしかないのだ。

↓敵にムゥって奴がいるんだけど、これはそれの巨大な奴。後ろにいるのはたてムゥ





↑敵が上昇していく！　そうか、あそこは風が吹いてるんだな…

最初のボス ロンゴランゴ

↓うつろな眼がちょっと怖いロンゴランゴ。弱点の大きなおしりを狙って、捕らえたムゥを投げつけよう



悪人たちのうち、ガディウスは歌姫をさらって逃亡。手下のジョーカーは、クロノアたちにロンゴランゴを解き放って鏡の上で見物。その際、ロンゴランゴにひとことアドバイスする。「ロンゴランゴちゃん、おしりには充分気をつけるんですよ」…そうか、奴の弱点はおしりか！　次々に敵キャラのムゥが出てくるので、これを膨らませて、おしりめがけて投げてやれ！



↓おしりから放射状に発射される虹色の輪は、ジャンプで避ければ大丈夫



パペットDISP.

ロンゴランゴを倒したあと、2人は一旦戻ってじっちゃんに報告した。

↓話を聞いたじっちゃんは動揺する。そして、急いで木の村のオババに伝えるように命じた





↑ロンゴランゴを倒したあと、鏡の中から月の形のペンダントを入手した。じっちゃんなら何かわかるかも…

VISION 2-1 枯れゆく森の奥で

木の村フォーロックの中心には、村全体を守るように巨大な木がそびえている。クロノアたちは、その巨木の上に建っているオババの屋敷を目指して進んでいく。木の村の住民は、木を加工する技術に長け、木材、木の実、ツタなどを利用した交通技術によって木から木へと渡り歩いている。森の番人に事情を話し、オババの屋敷に行く許可を得ることはできたが、無事、オババの元にたどり着けるのだろうか？

パペットDISP.

オババの屋敷への道は、なぜか塞がれていた。困っていると、水の国から来た兵士に遭遇。水の国では何が起こっているのか…？

↓どうやら水の国の王様に何か異変が起きているらしい。気になる2人





↑何かとってもカワイイ話し方をする水の国の兵隊さん。何で木の村に来てるの？





次回、ジャグポット王国へ向かうクロノアとヒューポーの運命は…？





↑たての先にやりが付いていたら、そいつはやりムゥ。前方からの攻撃は無効

←右に見える木の葉の足場は、頼りなさげでちょっと乗りたくない感じ

ミニゲーム
愛娘を蚊から守れ！

特定の時期になるとミニゲームが発生する。これに成功するとおてつきできる回数が1回増えるのだ。今回紹介するのは娘が1歳のときのもの。大量発生した蚊を、娘が刺されないように殺虫剤で撃ち落とすのだ。具体的には同社の『ギャラクシアン』だと思ってほしい（笑）。



➡今年の夏は蚊が多い!? 娘を守るためパパは立ち上がる



➡パパを左右に動かして、襲いかかる蚊を撃ち落とすのだ



➡蚊を撃ちもらして娘を泣かせないよう頑張りましょう

プレイヤーが生まれたばかりの娘を持つ父親となり、娘が25歳になって結婚するまで育てていく、というのは基本的にアーケード版と同じ。今回紹介するPSオリジナルの「アットホームモード」では、1年ごとだったゲームの進行が半年ごとになり、その結果イベントの量が単純計算で2倍になり、かなりバラエティに富んでいる。また、「元気ないろけ」など、娘の性格も複雑になったり、ミニゲームが追加されたりと、細かい変更もなされている。



クイズに答えると…





⬅⬆クイズに答えると、正解した問題によって娘の性格が変化するというわけだ



立派に育ちます

ここ、注目！

「アットホームモード」では娘の性格が16通りに細かく分かれる。たとえば娘の性格で「わんぱく」が一番高く、その次に「いろけ」が高い場合は「セクシーなわんぱく」になる。娘の姿はアーケード版と同じく4種類だが、声の方は16通り用意されているらしい。

クイズではぐくむ親子の愛

子育てクイズ マイエンジェル

at TGS
プレイ可

ETC.		
	ナムコ	
	11月13日発売予定	5800円
	メモリーカード対応（ブロック数未定） 2人協力プレイ可能	

残念ながら発売日がちょっと延びてしまいました（担当者大ショーーック！）。まぁ、TGSの方では「アットホームモード」で、娘が3歳になるまで遊べるロムが出展されるので、待ちきれない人は会場に遊びに来てプレイしましょう。それでももの足りないと言う人のために、今回は娘が18歳になるまでのイベントを紹介しちゃいます。





ここでは、実際に担当者が「アットホームモード」をプレイした結果、見ることができた娘が18歳になるまでのイベントをお届けする。歳を経るとともに移ろいゆく娘の姿を堪能してください。

出産！そして幼児期

「アットホームモード」の場合は娘が生まれたときに出生届を出す。アーケード版とは違い、この時娘に自由に名前を付けられるのだ。その後、僕の「なむ子」（ベタな名前）はすくすくと順調に育っているようだ。



↑なむ子に植物の（！）友達ができた。一緒に風呂に入らせたら…。なんだかシュール

↓七五三にて。とちくるったパパは赤ずきんちゃんのコスプレをさせた



小学生

ひとくちに小学生とは言っても、実際には6年という歳月が流れる。低学年のうちはまだまだ子供だと思っていた僕のなむ子も、高学年になってからだんだん色気を帯びてきた。父親として喜んでいいのか悪いのか、だんだん心配になってきた（←馬鹿）。



→縁日にて。わたがしを買ってあげたものの…。かわいいからいいか



↑運動会で一緒に走ろうとしたら…。そんなに恥ずかしがらなくたって…

↓学芸会でピアノを弾くなむ子。よくぞここまで色っぽくなったものだ



中学生

なむ子もめでたく中学校へ進学した。しかし、中学生と言えば、男女を問わず人生で一番多感な時期。少女とオトナ、その2つの側面をあわせ持つなむ子に、パパは困惑気味。ああ、なむ子よ、いつまでも少女のままでいておくれ（←やっぱり馬鹿）。



←入学祝いにローラーブレードを買ってあげた。健康的で色っぽくてもう…



←長電話を止めさせようと電話を切ったらこの始末。パパかなりショック!!



↑犬を飼いたいと言うので買ってあげた。優しい子になってほしい

高校生

とうとうなむ子もお年頃。中学生の頃からその兆候はあったが、ついに恋というものに悩むようになってしまった。そしてある日、恋人を家に連れてきたのだ。父親としてどう対応してよいかわからず、彼を家から叩き出してしまった。なむ子よすまん。パパは寂しかったんだ（←大馬鹿）。



↑恋に悩み始めたなむ子。あきらめさせようとしたらこの通り。誰に似たんだろう？

↓靴をたくさん買ってあげたら、靴フェチになってしまった。甘やかすもんじゃないなぁ





←いつかこんな日が来るとは思っていたのだが…。どうしたらいいんだろう



←認めん！断じて認めんぞ!! なむ子よ悪く思わんでくれ（思うよなぁ）

そして娘は…

今回の紹介はここまで。高校を卒業した後は、大学や専門学校に進学するか、そのまま就職するかの選択を迫られる。就職先は娘が自分の性格に合ったものを希望してくるが、プレイヤーが自由に決められる。



←娘もついに進路を考える時期になったんだなぁ



←あれこれ思案したあげく看護婦に。頑張ってね

パイオニアLDC

PIONEER LDC

―2014年、冬―
クリスマスも、もうすぐそこ…

とれたて♥OPENING VISUAL

前作の『NO ëL』は、真夏のリゾートビーチで楽しむ3人の女子高生たちと出会うオープニングで物語の幕が開く。その後、自宅（プレイヤー）の端末にその女の子のうちの1人から連絡が入り、電話による彼女たちとのコミュニケーションが始まった。今作の『～La neige』は、まったく反対の季節。そう、寒い冬なのだ。しかもクリスマス目前のカマクラ駅が物語の始まりとなっている。柚実のもとへあわてて駆け寄る千紗都と涼。3人が向かう目的地はどうやらスキー場らしい。そこでプレイヤーであるあなたと出会うことになるのだろうか？



⊃カマクラ駅前で、時間を気にしながらひとりたたずむ柚実。だれかと待ち合わせでもしているのかな？

ル決定!!



3人の女の子、そして舞台が一新され、ビジュアル的にも、世界観も前作とは異なる雰囲気になって姿を現した新しい『NO ëL』。正式タイトルも決定し、いよいよ本格的に起動！「オープニングシーン」や「新会話システム」をはじめ、未知なる部分もドンドン急浮上してきたぞ。これを見たら発売までもう我慢できないかも…。

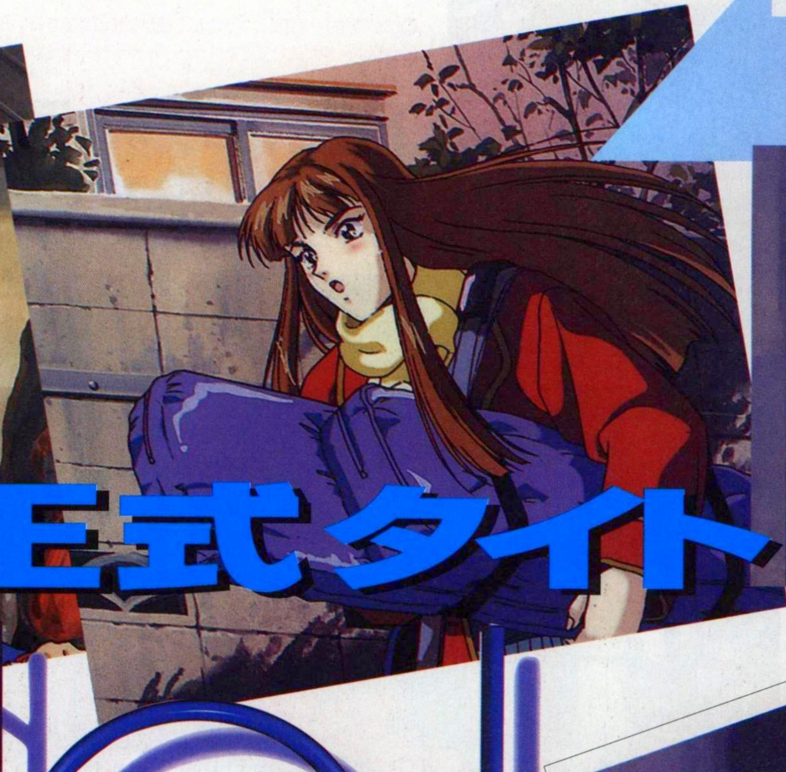
― *La neige* ―

ETC.	パイオニアLDC	
	発売日未定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）マウス対応	

at TGS
プレイ可

➡⬅一方、重そうなスノーボードをわきに抱えて走っている涼、そして弟の運転する自転車に乗り、懸命に急がせている千紗都の姿が。どうやら、駅で柚実が待っているのは、この2人らしい。頑張れ、弟！





ついに正式タイトル
その名は…NOëL
ノエル ラ ネージュ

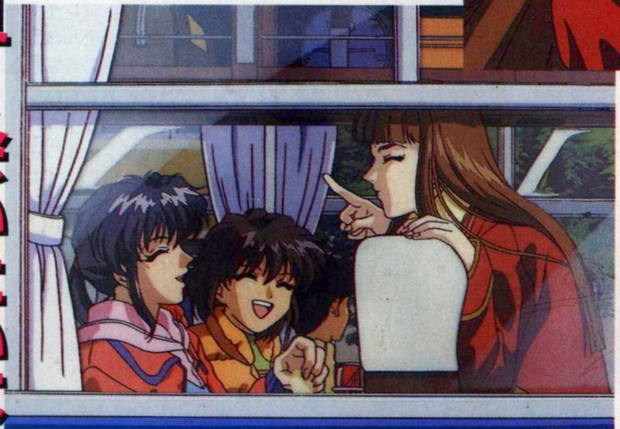
勢ぞろいした3人。早く会いたいな。



⬆息を切らしながら、千紗都も到着。これで3人が勢ぞろい。彼女たちを乗せたバスも予定どおり出発する



⬅柚実が気にしていた時間は、バスの出発時刻だった。と、そこに涼が駆け寄ってくる。でも、そんなに走って、ニコニコしてるなんて結構体力ありますね？



⬅バスの中で盛り上がる3人。果たしてこのバス…、いや彼女たちが向かう先はどこ？ そして君に出会えるのはいつ？

FILE

”La neige“は『雪』の意味!!

サブタイトル（副題）の”La neige（ラ ネージュ）“は、フランス語で「雪」を表している。オープニングビジュアルでのクリスマスの光景、そして開発中の画面を見てわかるように『〜La neige』は冬の季節が舞台なのだ。また、3人の女の子たちは、ともに高校3年生ということでこの時期は受験シーズンの真っ只中。「進路」といった複雑な想いを抱え込みながらプレイヤーと会話をしていくことになる。そこで気になるのが、今作の女の子たちと会話する期間。まだ未確認だが、サブタイトルの”雪“、そして”進路“といったものがキーワードになりそう。

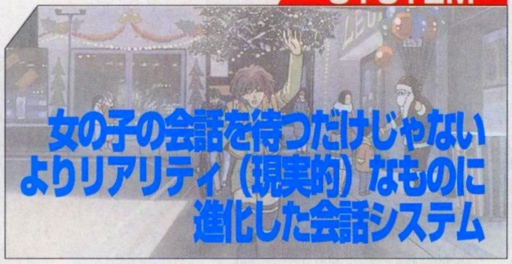
※画面は開発中のものです



まだ開発中の段階ということで細かな比較はできないが、1つに会話ボールが流れてきた「ゲージ」がデリートされている

ビジュアルフォン画面もリニューアル！

SYSTEM



女の子の会話を待つだけじゃない　よりリアリティ（現実的）なものに進化した会話システム

ビジュアルフォンと呼ばれる通信端末、いわゆるテレビ電話を使い、3人の女子高生とおしゃべりを楽しむ『NOëL』の「会話システム」。テキスト表示はいっさいなくし、膨大なアニメーションと音声だけで女の子たちを表現。会話も常にリアルタイムで進行し、セリフの内容がアイコン化された〝会話ボール〟を使ってこちらから話題をふることもできた。『～La neige』でもこれらのコンセプトはしっかり継承されているが、前作での懸案部分をリニューアル。より臨場感を求めた会話システムへ進化している。



A 現在の日時

ゲーム内の日付と時刻を表示。この時間はゲーム中、リアルタイムに進行。アクセスした日時によっては女の子がいないなんてこともある。前作では自由に日時を進めることができた。



ゲーム中の時間を強制的に進めることができた前作

B ボイド（現在使用中の会話ボール）

前作に比べ形状は変化したが、会話ボールをクリックすると勝手にこのボイドへ移動。使った会話ボールは当然戻らない。



会話ボールをクリックすると、自動的にここに移動

HOW TO PLAY

『～La neige』での女の子との会話をシミュレート ―橘 柚実―

『NOëL』のシステムは、はっきりいって文字を読んだだけでは納得できないほど難しい。「百聞は一見にしかず」の言葉どおり、ここでは『～La neige』でのビジュアルフォンによる会話のやりとりを実際にシミュレートしていこう。今回アクセスするのはヒロインである柚実のビジュアルフォン。では早速、彼女のIDをセレクトしてと…。ハ～イ、柚実ちゃん！



「こんばんは。お久しぶりですね。昨日までテストがあったんですよ」

①まずは柚実のビジュアルホンに接続
ホッ、とりあえず留守電じゃなくて良かった(心の叫び)。そうか、昨日はテストがあったんだ。はて、その内容に触れるべきか？



「私は数学より英語のほうが好きなの。あなたは英語が好き？」

⑤お次は「科目」の会話ボールで
どうやら会話は順調、順調。フ～ン、柚実ちゃんって英語が好きなんだ。おっ、また新しい会話ボールが浮かんできたぞ。



注目の新システム「意志表現システム」

『～La neige』のシステムで一番注目してほしいのが、新たに加わった「意志表現システム」。前作では、女の子のセリフの中から出てきた内容が会話ボールとなり、それをクリックすることで女の子がその内容をさらに詳しく話してくれた。とはいえ会話は一方的で、プレイヤーはあくまで聞くだけの立場。今回は、そんな受け身的なプレイ感覚を撤廃。もっと会話の臨場感を味わってもらおうと女の子から質問をされたり、しゃべっている話の内容に対し「好き」「嫌い」を言うことが可能となった。返答はプールウィンドウ内にある3つのアイコン「Y」「N」「?」で行うぞ。

アイコンの説明

- YES：「はい」「好き」「うなずき」など、肯定的な意志表現をしたいときに使用
- NO：「いいえ」「嫌い」「首を横に振る」など、否定的な意志表現をしたいときに使用
- ETC：上記のどちらでもない意志表現をしたいときに使用

CHARACTER

お待たせ!! 千紗都と涼の新着画面&3人の担当声優を公開



気になる3人の女の子たちの担当声優の発表です。まずヒロインの橘柚実役は、レポーターとして活躍中の〝かかず ゆみ〟さん。柚実ちゃんとは性格的に重なる部分が多いとのこと。門倉千紗都役は、彼女はわたしのあこがれの女の子像という本作が声優デビューの〝水樹奈々〟さん。そして碧川涼演じるのは、キューティーハニー役でお馴染みの〝根谷美智子〟さん。早く声を聞きたいね。



門倉千紗都（声優：水樹奈々）





⬅➡千紗都は木の香りが漂う屋根裏、涼はモダンな洋風のお部屋。作りも上品な感じだよね



⬆（左から）根谷美智子、かかずゆみ、水樹奈々。3人ともアフレコを終え、自信満々の様子。期待大



碧川涼（声優：根谷美智子）



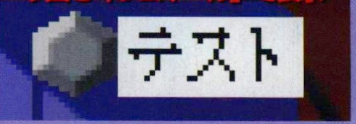
橘柚実（声優：かかず ゆみ）

C 会話ボール

女の子のセリフの中に、会話の糸口となるキーワードが見つかるごとに、それが“会話ボール”と呼ばれるアイコンに変化。その会話ボールをクリックする（＝話題を振る）ことで女の子がそのことについて話し出す。今回は前作にあった「ゲージ」を流れてくる形ではなく、プールウィンドウに直接浮き出てくるようになった。

➡会話ボールは各キャラごとに色が分けられ、一目で判別可能

今回も「サムネール」で表示



D プールウィンドウ

会話ボールをためて置く場所。保留できる数は最大32個と限定されており、その数を超えるとランダムで会話ボールの1つが消えてしまう。今作では直接、会話ボールが浮き出るようになったため、削除はマメに。

E 「意志表示」するためのアイコン

新たに加わったアイコン。女の子からの質問に対して「YES]「NO」「?」のどれかで返答する。

②返答しなきゃ。どれにしようかな?
あっ、会話プールの中に2つの会話ボールが浮き出てきたぞ、と悩んでいたら会話が止まりそうだ〜。いきなりのハプニング。





③まずは「テスト」を選ぼうかな
とにかく「テスト」の会話ボールをクリックして、右下のボイドへ送ってと…。あぁ、柚実ちゃん答えてくれるかな〜?

④柚実が会話に答えてくれたぞ
やったぁ、返答してくれたぞ。よ〜し、次も会話が途切れるタイミングを見計らって、「科目」の会話ボールをクリックするぞ〜。



「そうね。結果はまだわからないけど、とりあえず精一杯がんばったわ」

⑥柚実が質問してきた。どうしよう
オイオイ、柚実ちゃんから質問されちゃったよ。どうする? 英語は好きじゃないんだけど、それを言ってしまうとマズイ気が…。





⑦とりあえず「好き」ということで
まぁ、時にはウソも必要さ。ってことで英語の会話ボールをクリックしたまま（ドラッグ）「YES」の場所でドロップ（落とす）!



⬅この表情、この仕草。これは好感触とみた。とりあえず今回の会話は終了

＋体験版速報!!

コナミ KONAMI



シミュレーション	コナミ	
	来春発売予定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	

今回は先日(8／28)発売されたWindows95版『どきどきびっくり箱』に収録されている『あいたくて…』体験版のプレイレポートと、新たに公開となった登場人物の詳細だ

Win95版『どきどきびっくり箱』で冒頭部分がバッチリ体験できる!!

『どきどきびっくり箱』で遊べるのは、『あいたくて…』の冒頭の部分。同社の『ときめき～』と同じく、高校の入学式でのエピソードを読み進めていく（体験していく）のがメインとなっている。ただ、この部分（言うなればプロローグ）でも選択肢が存在し、話の展開に変化が生じてくるのが『あいたくて…』と『ときめき～』との大きな相違点と言える。

なお、今回掲載している画面写真はすべて『どきどき～』のもの。解像度の違いから、実際の画面とは多少異なる場合もあるということをご了承願いたい。



神城 絢（あや）

同級生。小さい頃に母親を亡くしており、現在は父（住職）と叔父との3人暮らし。そのせいか言葉使いは悪く性格も男勝りだが、母親代わりに家事をこなしているため女性的な一面も。特技は剣道。



『どきどき～』でのメニュー。留守電メッセージとかも…

婚約を破棄するため主人公は彼女を探す

体験版をプレイすることで、初めてプレイヤーの目的が明らかになった。詳しくはこうだ。

――いよいよ高校入学を控えた春休み。父親のアメリカ転勤が急遽決まったため、主人公は合格していた地元の男子校ではなく、祖母の家から近い「桃花学院」に通うこととなった。

そんなある日のこと。両親はアメリカで知り合った親日家の夫婦と、子供同士を結婚させる約束をしたと電話で告げる。そして送られてきた写真に写っていたのは…体重170kgはあろうかと思われるホルスタイン級の少女!! ショックを受けた主人公は、「両親の帰国する3年後の春までに、自分の相手を見つけねば!」と決意する。

…とまぁ、彼女を作れなかった日には一人よりも酷いバッドエンドが待っていそうなのである。



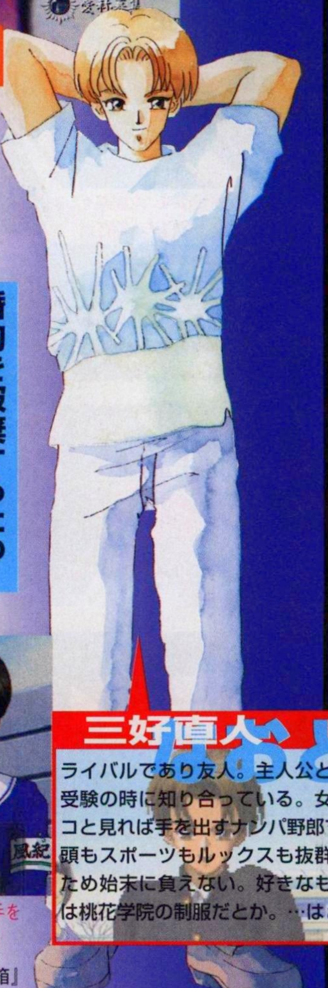
冒頭で挿入される回想。主人公と麻子&千菜は昔会ったことがある…？



主要メンバー勢揃い。こうして数人が立ち並ぶのも『ときめき～』との相違点の1つだ



早速風紀委員である百合華さんに手を出す直人だが、まるで相手にされない



三好直人（なおと）

ライバルであり友人。主人公とは受験の時に知り合っている。女のコと見れば手を出すナンパ野郎で、頭もスポーツもルックスも抜群なため始末に負えない。好きなものは桃花学院の制服だとか。…はぁ。

 ※画面はWindows95版『どきどきびっくり箱』のものです。

新キャラ6人公開



藍原ひびき

同級生。ノリが良く、アバウトで明るい性格。芸能界入りを目指しており、小さい頃からレッスンに通わされている。カラオケ好きで、自分より目立つ人が嫌い。



ロパクだけでなくキャラの仕草も注目

『あいたくて…』では、目パチやロパクから一歩進んで「キャラの仕草をアニメーションで見せる」という試みがされている。

その仕草ももちろんキャラごとに異なっており、例えば元気っ娘麻子なら「エヘン！」と腰に手をあてる、お調子者のひびきなら突然踊り出すといった具合だ。実際会話の途中でイキナリ動き出すので、『ときめき～』などで生じた慣れから来る「ダレ」を緩和してくれることだろう。体験版では1パターンのみだったが、製品版では女のコの感情によって仕草も変化していくらしい。現段階で感情は4段階あり、登場女性キャラは9人。全部見るのは大変そうだ…。



⬆絢の仕草は髪をかきあげる。女のコのクセを発見した瞬間みたいで、ちょっとイイよね



麻子ならこんな感じ



➡活発的というか、子供っぽいというか…どちらにしても憎めないキャラであることに代わりはないって？



⬆入学初日。家を飛び出した主人公は千菜と衝突。ヒロインとぶつかって出会うってのは…王道ですが、なんかビリビリときますな

星野映美

主人公よりも1つ年下。3バカの中では一番普通っぽい女のコで、自称お色気担当。中学に入ってから加奈子たちと付き合うようになり、現在ではどこか抜けている2人のツッコミ役。2人のように、特に家はお金持ちではない。特技は暗算と珠算。趣味は懸賞応募。

3人あわせて「桃花3バカ」で～す♥





⬆サブキャラの松子先生

遠藤加奈子

主人公よりも1つ年下。理事長の娘（すなわちお嬢様）。わがままで甘えん坊、恋をすることに憧れている。嫌いな物はセロリ、ニンジン、注射…ってうおー!!

楠木ともみ

主人公よりも1つ年下。加奈子とは幼なじみで、実は結構なお嬢様である。アニメや漫画が好きで、しかもドジでグズ。まさに本誌編集部向けのキャラだなァ。

女のコが音声で愛称を呼んでくれる

『ときめき～』ではプレイ開始時に自分の愛称を決めたが、『あいたくて…』では高校入学の日に麻子が自動的に付けてくれる形になる。そして、ここからが問題。女のコと仲良くなると、その愛称を音声で呼んでくれるのだ!! 正直、これはたまらんシステムである。

ただ、愛称はいくつか用意されたものの中から選ばれる。そのための愛称は『どきどき～』や今秋PSで発売される『あいたくて…～おろしたてのダイアリー』で募集されるのだ!!

オ、オレも呼んでぇ



⬆担当者は体験版で「まっちゃん」と呼ばれました。個人的には呼び捨てにされたい…

バンダイ

'97年の「Z」とは？ 緊急入手した体験版レポート！

ガンダムの続編として「Zガンダム」が登場して12年。とうとうPSでのゲーム化が実現!! 満を持しての登場のニュースと共に、TGS出展バージョンの体験版ROMを緊急入手。このゲームの開発コンセプトは「'97年度版のZガンダムを作る」ことらしい。早速、新たなZの姿をレポートする。

ファンならばご存じと思うが、「Zガンダム」は可変型MS。変形シーンを最大限活かすべく、本ゲームは自機後方視点の3Dアクションシューティングとなる。



原作の質を損なうことなくリアルに再現されたMS

ポリゴンを活かしたMSのモデリングはハイクオリティ。この体験版ではガンダムMkⅡvsガルバルディβのステージのみの収録だが、マニアも納得のデキだ。

リアルなのは形だけではない。その動作や武器も完全だし、バーニアなど細かな部分にもこだわりを感じる。このリアルなMSを駆っての高速戦闘を体験する、これが'97度版Zとなるようだ。



武器切り替えもスムーズ

MSが装備している武器も原作設定通り。体験版でのMkⅡはビームライフルとサーベルを装備、これらを使い分けて攻撃する。この武器の切り替えが実に スムーズ。サーベルを抜く動作などかなりリアルだ。制作者のこだわりが感じられる。

SCOOP! TOKYO GAME SHOW'97 AUTUMN & SUPER HOPE TITLE

3Dアクションで甦る「Z」の鼓動！

機動戦士Zガンダム

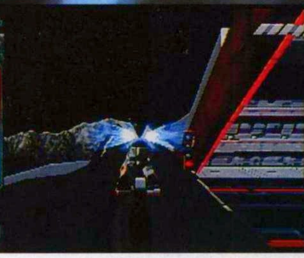
BANDAI

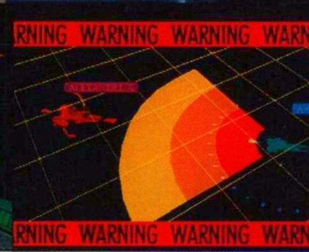


ガンダムを語るうえで重要な存在、ニュータイプ。このニュータイプや強化人間たちの悲しみなど、重厚なストーリーで人気を博した『Z』のPSゲーム化情報をキャッチ。体験版からの速報公開!!

at TGS プレイ可

アクション	バンダイ	
	12月発売予定	価格未定
	対応周辺機器未定	



雰囲気溢れるゲームの流れ

ゲームは基本的に物語を追う形で進行するらしい。アクションシーンの合間なども雰囲気を盛り上げる演出が施されている。

Z再誕のために開発された幾多の新技術



まったく新しい『Zガンダム』と言っても、その世界を崩しては意味がない。本作には過去発売されたいくつものガンダムゲームをあらゆる意味で超えるため、さらに『Z』の世界を再現するために様々な新技術が投入される。

Zの世界を再現するのに適した3D視点

❶ロックオン・マーカー
敵機捕捉のサイト。ロックオンすると、緑から赤へ変化する。

❷速度計
自機の移動・飛行速度の表示。バーニアで加速ができる。

❸ダメージゲージ
自機体の装甲耐久値。敵の攻撃は盾で受けることが可能。

❹バーニアゲージ
バーニア使用制限時間。これを超えるとオーバーヒートする。

❺タイマー
作戦開始からの経過時間。時間制限のある作戦があるのか？

❻高度計
自機の高度。ウェーブ・ライダー形態時に重要になるのでは？

❼ライフル残弾表示
ビームライフル残弾。弾切れしても一定時間でチャージする。



変形後はどうなる？

基本画面には高度や速度など、フライトシミュレーションのような機能もある。これは可変型MS用と考えられる。ゲーム上、飛行形態が重要になってくるのか？ 続報に期待したい。



⬇アクションは3Dだが、発進時などはコクピットビュー。雰囲気を作っている

360度視点のアクションがZの世界を実現する

前述の通り、基本画面は3Dで構成される。左の解説通り、これは空間での戦いを可能にし、高速戦闘下でも自機の状況、状態を判断しやすいものになっている。

すべて新たに制作されたアニメ+CGのムービー

『Zガンダム』とは、フォウとカミーユとの悲劇など、ニュータイプ同士の関係や登場人物の心理描写、緻密なストーリー展開が主流となる物語。これを語るべく、挿入されるムービーは従来のセルアニメではなく、デジタル彩色された映像とCGとの合成となる。これらの映像はすべて新作、物語はすべてフォローするとのことだ。

復讐の男・ジェリド、出撃！







この体験版には、ジェリド中尉がライラ・ミラ・ライラ大尉のかたきを討つべく、カミーユと交戦する話が収録されている。驚くべきはムービーからアクションへの移行が実にスムーズということだ

もはや定番？ カットイン

ガンダムシリーズでの特徴的な演出、カットイン。もちろんこのゲームにも導入される。





MS搭乗中のキャラのセリフを表現する。上の写真でのクワトロ機は黒いが、これは原作通り。この話では赤い機体は壊れている

プレゼント 体験版を100名様に！

この体験版、実はTGSの会場で配布される。でも、遠くて会場に行けない人や忙しくて無理という人も多いことだろう。そこで朗報！ バンダイさんのご好意により100名様にプレゼントしちゃいます。ハガキに住所、氏名、年齢を書いて左記のあて先まで。締め切りは9月11日必着。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

●あて先
〒105東京都港区東新橋1-1-16
T-Mプレマガ編集部
「Z体験版プレゼント」係

●締め切り
9月11日（木）必着

刻をこえた感動を手にせよ！



体験版のラストで見られるZの勇姿。美しい姿をムービーで、ぜひ、その目で確認して欲しい！

at TGS
出展
SCOOP!
TOKYO GAME SHOW'97 AUTUMN & SUPER HOPE TITLE

全35の3Dフィールドでコミカルなロボットが戦いを繰り広げるポリゴンアクション

CYBER EGG BATTLE CHAMPION

アクション	バンダイ	
	97年冬予定	5800円
	メモリーカード対応(2ブロック)	

サンライズ監修&デザインの強力メカが3D画面を縦横無尽に暴れ回る痛快アクション、バンダイから堂々登場。その魅力を総力レポート。

3Dフィールドを飛び跳ね回り敵を踏みつけぶん殴れ!!

主人公メカは、バトルちゃん。このメカは、パンチ、アンカー、踏みつけ、冷凍弾等様々な攻撃を行える。プレイヤーはこれらの技を駆使し、各面にいる敵メカをフィールド外に落として、面クリアしてゆくのだ。バトルちゃんはゲーム中、各種能力を成長させることができ、それらをカスタマイズすることもできる。



ヘリのコックピットに手足を付けたようなメカが、主人公メカのバトルちゃん

画面の見方

バッテリーメーター
いわゆる体力ゲージ。敵の攻撃で減らされる。体力回復方法は現在不明。

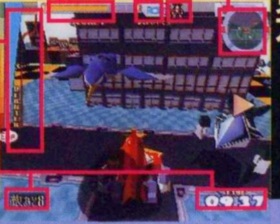
バッテリー警告ランプ
体力残量が少なくなると点滅。

残機数
残機数を表示する。残機の増やし方は不明。

レーダー
敵のいる位置を表示。赤い点が敵なのだ。

バーニアゲージ
ジャンプすると一時的に減少。ゲージ残量が跳べる高さ。

残り時間/敵の残り数
残り時間がなくなると残機を1機失う。敵の残り数は面にいる敵の数を表示。





エネルギーパックで強化

バトルちゃんは、各面内にあるアイテムボックスを破壊すると出現するエネルギーパックを使用することで、腕力、脚力、跳躍力、体力を強化&カスタマイズできる。この強化が勝利の鍵となるハズ。



面スタート時に、敵の種類と数を教えてくれる



基本攻撃はパンチ。これで敵を遠くに吹き飛ばせる(敵の体力残量で移動距離が増減)

殴れ、殴れ!!

Armを強化して技を使えるようになる場合も

バトルちゃんは武器を変更することができる(どのようにして新たなる武器を入手、変更するのかは現在不明)。武器を変更することにより、様々な技を使えるようになることもあるようだ。左の連続写真は一例で、まだまだ沢山隠れていそう。

しびれアンカーで



敵を痺れさせるアンカー。下の技には引き寄せアンカーが必要

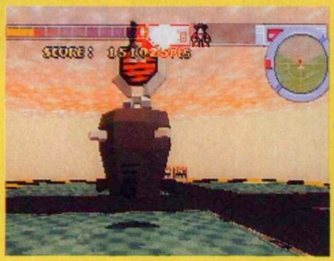


引き寄せアンカーで敵を引き寄せて攻撃すると、サマーそるとキックになるようだ



体力を削って、一網打尽のボムを使うことができる

フィールドの最後にはメカニカルなボスが待つ



10面のボスと思われる、ヘビメカ。下にあるのはもしかしてツボ、ツボなの?



結構かっこいいデザインのカニメカ。何面のボス?

4面をクリアする毎に1回、ボスステージが現れる。このステージはボス専用ステージとなっており、現段階では障害物は見当たらない。ボスは様々な生物をモチーフにした、メカニカルなデザインとなっている。

カニメカの泡攻撃。実はこのステージは水の中



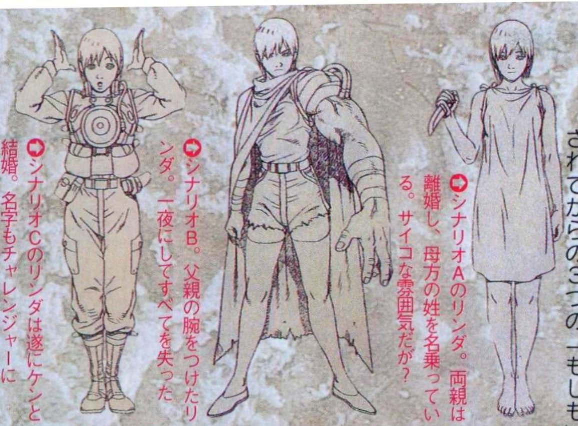
ソニーコンピュータエンタテインメント SCE

パラレルワールド 平行世界で展開される惑星脱出記

大人向けの会話。衝撃的なストーリー展開。凄惨な映像。その奇抜さが評判を呼んだ、PCエンジンの話題作がリニューアルされてPSに登場する。基本的な設定はすべて同じだが、展開はまったく異なるという3つのシナリオがプレイヤーを待ち受ける。

男勝りで勝ち気なリンダと、その尻にひかれた主人公・ケン。この2人が箱船のクルーとして登録されてからの3つの「もしも」。

それぞれのシナリオが、思わずニヤリとするような関連を見せて、ゲーム中にキャラや、プレイヤーが抱く疑問を解き明かす。子供向けファンタジーとは違う、ちょっと野卑な世界が楽しめるぞ。



シナリオAのリンダ。両親は離婚し、母方の姓を名乗っている。サイコな雰囲気だが？

シナリオB。父親の腕をつけたリンダ。一夜にしてすべてを失った

シナリオCのリンダは遂にケンと結婚。名字もチャレンジャーに

3人のリンダ



主人公のケン・チャレンジャー。え？　隣で血を吐いてるのは…



凄惨な事件に巻き込まれる運命のケンとリンダ。彼らの肩に、すべての生命がかかっているのだが…



ゲーム開始時に、好きなシナリオから始められる。難度的にはAからが無難

PCエンジンの異色作がPSに登場！

at TGS プレイ可

RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	
	9月25日発売予定	5800円
	メモリーカード対応（2ブロック）	

すでに映画館などでCMを見た人も多いはず。美しいムービーに魅了された人はこれを読んで発売日に備えよう。

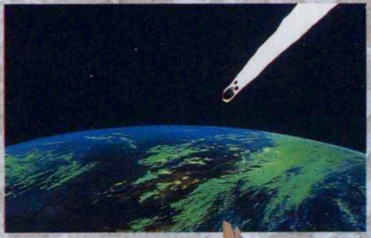
Linda³ リンダキューブ アゲイン

すべての物語は隕石と箱船から始まる

突如空から降ってきた正体不明の箱船。間もなく落ちる巨大隕石に、消滅する運命の惑星。人類は神を名乗るメッセージに従い、箱船にあらゆる動物をつがいで収容することに決定。その役目を請け負わされたケンとリンダの動物捕獲のための冒険が、今始まる。



箱船を前にたたずむレンジャーたち。神は実在する？



追い来る巨大隕石。こんなものが墜落したら

惑星の生態系は一瞬にして終焉を迎えることに…

動物たちとの追いかけっこ！



強さに自信のある動物は、向こうから襲ってくる。狂暴な猿から逃げられるか？



動物だってむざむざ捕まらない。近づくと逃げることもある



獲物を捕らえて上機嫌のケン&リンダ。堂々とほほ笑むリンダの後ろで無邪気に喜ぶケンの姿に、どことなく頼りないものを感じてしまうのだが？

コナミ/ソニー・コンピュータエンタテインメント
CYBER EGG
リンダキューブアゲイン

箱船へ動物を積み込むためのサバイバル

動物を捕獲するためには、まずは戦う必要がある。相手が抵抗を止めれば、自動的に背中に背負ったトランスカーゴと呼ばれる装置に収納される。後は箱船まで移動して、船内に移し替えてやればい い。ただし、こちらと動物とのレベルに差があり過ぎると、捕獲どころか動物は飛び散ってしまう。こうして120種の動物が息づくフィールドの中、自分のレベルと相談しながら収集に当たるのだ。

四方に敵!!



画面右下、円内の写真に見える白い点が敵。囲まれると逃走不可

見た目は醜い動物ばかりだが、生命は尊い。とはいえ、登録するひとつがい以外は結局、隕石にやられるのだが…



成功か、失敗か



動物は生かして捕らえなくては、何の意味もない。自分自身が強くなりすぎると、動物の体は見るも無惨に…。



ネク



血まみれのナイフ、にやけるネク。殺人の罪を意識のはっきりしないリンダに押しつける気なのか…



謎の大量失踪事件の唯一の証人であるリンダは記憶喪失に…。いったい何が起きたのか

シナリオA「メリークリスマス」

リンダの後を受けて、箱船のクルーに決まったケン。その彼に、「レベル3になるまで近づかないでね」と冷酷に言い放つ、勝ち気なリンダ。言われた通りにレベルを上げて彼女に逢いにいこうとしたとき、隊長からの緊急連絡が…。

謎の大量失踪事件に遭遇し記憶を失ったリンダ。呆然とするケンの前に、双子の弟だというネクが、事件の真相を知るかのような態度で現れる。事件の真相とはいったい…

ケンの双子の弟。次から次へとケンを翻弄する。その真意は?

失われた記憶と連続殺人 その背後にははたして何が…

留守番コールで事態の進展をお知らせ

滅亡の期限は刻一刻と迫る。リンダは心配でも必死に動物集めをしなければ、種の保存など夢のまた夢。事態に進展があれば留守番電話で呼び出されるから、ここはひとまず動物集めを優先しよう。



新たなるイベントが発生したことを告げる留守番コール。町の入口にある公衆電話で内容を確認できる

踊るリンダとケンorネク。さらなる悪夢の前兆か、それとも幸福へのプロローグなのか?



パンハイム博士



リンダの記憶を甦らせるために必要な薬を開発している製薬会社の女社長と開発者。こちらも何だか怪しげな人物ばかり。だがパンハイム博士の技術に頼るほか道はなさそうだし…

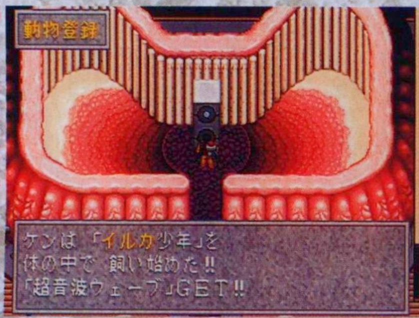


エリザベス

クリア条件
動物30種を捕獲

すべての生き物が力の源となる…

あらゆる動物を箱船に収容するためには、タフな動物たち相手に連日連夜の戦いが強いられる。捕獲に成功するたびに経験値が手に入り、レベルアップするというところまでは、ほかのRPGと同じ。しかしこの作品はこれだけでは終わらない。ナント箱船に動物を収容すると雄ならケン、雌ならリンダというようにパラメータ値が向上するのだ。中には特殊能力を授けてくれる動物もいるから捕獲した動物はこまめに箱船へ移していこう。



ケンの中に野生の血が息づき始める。彼らは、すべての生命の代表なのだ



箱船に登録、収容された動物たち。ホルマリン浸けのように見えるがちゃんと生きてる

シナリオB「ハッピーチャイルド」

クリア条件 動物50種を捕獲

両親の祝福を受けながら、ケンとの結婚を目前に控え幸せそうなリンダ。ケンが彼女の家に泊まることになったその日、悲劇の幕が開いた。突如として現れた謎の殺人集団に、リンダとケン以外のものが皆殺しにされたのだ。そしてリンダは四肢をも失った。先進の医学により何とか手足を取り戻した彼女だが、箱船のキーとなる左腕だけがなぜか失われていた…。



⇧謎の怪物に果敢に立ち向かうリンダの父親・ヒュームだが…。圧倒的な強さと残忍さで怪物は村を蹂躙してしまう。残されたリンダは何を想う

一体なぜリンダの左腕が…



⇨まさに人間離れした犯行の実態。なぜ助かったのだろう



⇦リンダの四肢を取り戻してくれたエモリ博士の娘であるサチコ。妖しい雰囲気を漂わす彼女は事件の何を知っている?

⇩本物の左腕が見つからず、父親の左腕を移植されたリンダ。たくましい腕により、一層強気になっているように見えるのだが…

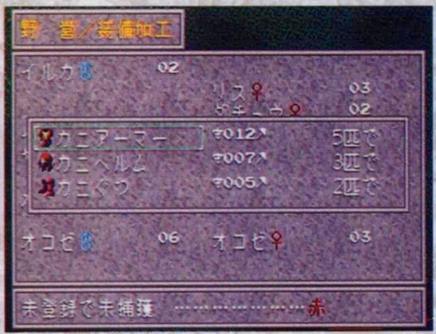


余った動物はこの手にかけて利用する

動物は一種につき、ひとつがいだけ捕獲すればそれで箱船への登録自体はOK。ただし主人公の装備品はすべて動物から出来ている。つまり、役にたちそうな動物は余分に捕獲して装備品として加工しなければ、いつまで経っても貧弱な武器と防具で戦う羽目になるということ。また、食肉に加工すれば体力回復アイテムとなる。過酷な自然環境を生き残るにはキレイごとだけではすまないのだ。せめて有効に活用してあげよう。



⇨店で加工してもらうと金がかかるのだが、レベルが上がれば、野営中に自分で加工することも可能になる



⇨雄からは武器が、雌からは防具を作成することが出来る。その動物の生前の特徴を反映した効果が得られるようになっている

刻々と移りゆく季節 迫りくる滅亡の時

ゲーム中、時間の経過にともない季節も変化していく。季節によって動物の出現率や気性にも変化があるために注意することが必要となる。時間の経過速度は任意に変更可能だ。



⇦季節が変わればこのように表示して教えてくれる。残された時間を確認することを忘れずに

シナリオC「ヲアストロアーク2」

クリア条件 動物100種を捕獲

不慮の事故でケンが気を失っている間に鳴り響くチャペル。半年後に気がつけば、リンダは自分の妻になっていて…。残された時間、しゃかりきになって動物集めに励む2人。はたして、箱船は無事に飛び立てるのか!?



⇧愛らしい笑顔。「結婚してよかった」とはこんな瞬間に感じるものだろうか?

はたして約束の地とは…



⇨はたして「箱船」とは「神」の贈り物だったのか、否か。疑問は残る



⇧美しい変化を見せる自然の風景。秋にはトンボが大量発生し、さかりのついた雄は狂暴になる。ペンギンなどは冬、氷の張っている時期にしか現れないぞ

そしてすべての謎が明かされる?

るろうにRPG主人公は記憶喪失の少年少女

'96年11月29日に発売された『るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～維新激闘編』は、ポリゴンの対戦格闘だったが、今回の『十勇士陰謀編』はRPG。しかも、主人公は人斬り抜刀斎＝緋村剣心ではなくゲームのオリジナルキャラ、聖（ひじり）と輝（ひかる）の2人。男の子の聖、女の子の輝のどちらか1人を選んでプレイする。

主人公は自分の名前以外を覚えておらず、全身傷だらけ。不良にからまれていたところを通りすがりの剣心に助けられたことがきっかけで、剣心組の一員となり、事件に絡んでいくことになる。

RPG化にあたり、最強の剣客と恐れられた緋村剣心がレベル1から成長するゲームではなく、ゲーム性を考えたうえで、オリジナルキャラを主人公に、一歩引いた視点から、原作の主人公である剣心や左之助、薫、弥彦たちと関わっていくという構成がとられている。

ゲームの主人公、聖、輝は記憶喪失ではあるが、体術に優れており、失われた記憶が物語の鍵を握っている。

物語の鍵を握る少年少女





聖

輝

行き倒れになっていたところを剣心に助けられ、神谷道場の食客となる。男女の性別の違いによるセリフやストーリーの変化もあるが、どちらか一方でしかプレイできない。



記憶をなくし、東京近郊の町をさまよう聖。不良たちに襲われてしまう



偶然、通りがかった剣心が聖を助ける。この後、薫と出会い神谷道場に…

“るろうに”再起動!! TGSでデモ映像を展示!!

るろうに剣心（けんしん）
—明治剣客浪漫譚（めいじけんかくろまんたん）—
十勇士陰謀編（じゅうゆうしいんぼうへん）

この年末に週刊少年ジャンプの人気コミック『るろうに剣心』のゲーム化第2弾『るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編』がリリース。今度の『るろうに』はRPGだ!!



不殺を貫く無敵の剣客

緋村剣心

流浪人。不穏な動きを察知し、原因を突き止めるために独り東京を離れる。

RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	
	12月発売予定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	

at TGS デモ

※画面は開発中のものです。

るろうにRPGのゲームシステムを見てみよう!!

るろうにRPG『十勇士陰謀編』の開発は和風のゲームに定評のあるバンドラボックス。では、移動と戦闘システムを紹介する。

移動システム

移動は、地名が記されたエリアマップで行き先を決定。さらに、町の中を移動する見下ろし型のフィールドマップでキャラを動かしていくというオーソドックスなもの。他にイベントの時だけに使用されるマップもあるらしい。





⇧⇧エリアMAPで目的地を指定。到着すると見下ろし型のフィールドに

戦闘システム

見下ろし画面のフィールドマップ上では2頭身のキャラで表示されるが、戦闘に突入すると、原作やアニメとほぼ同じ頭身のキャラに切り替わる。

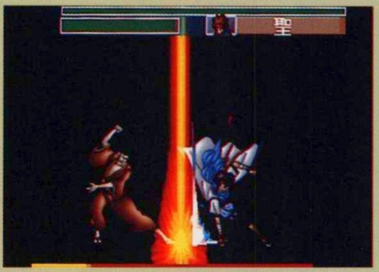
戦闘が始まると「戦う」「道具」「交代」「逃げる」の4つのコマンドが表示。「戦う」を選択すると上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃、必殺技のコマンドに枝分かれし、さらに技を選択するというシステムになっている。

戦闘画面は、体力ゲージなどが表示、キャラの剣技がアニメーションするなど、2D対戦格闘ゲームのような構成になっている。

また、キャラの武器はいくつかの系統に分かれており、不殺を旨とする剣心は逆刃刀、左之助は拳、薫と弥彦は竹刀、主人公の聖、輝は日本刀と使用可能な武器が限定されている。

⇩聖の戦闘シーン。キャラの頭上に浮かんでいる上、中、下、必の文字で攻撃を選択する

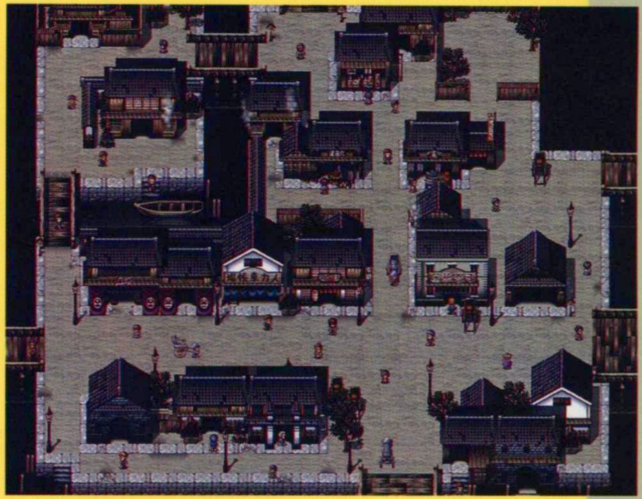




⇧聖の必殺技「千手の型」。剣の流派を含め、どのような剣技であるかは、まだ不明

東京の町・MAP

剣心組のなじみの店『赤べこ』を中心とした町のMAP。瓦斯灯や人力車、渡し舟が見える。一見してMAP上に川や橋が目立つが、東京は昔、堀割の町だったという明治初期の時代設定上の理由から。

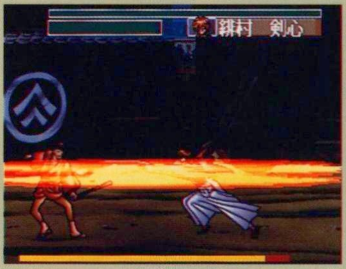


戦闘はチームバトル？

剣心組が複数の人数で行動中、複数の敵に遭遇した場合、プレイヤーは、最初に戦いに参加するキャラの順番を決定。必ず1対1の戦いになる。戦闘は、勝ち抜き戦と総当たり戦の2パターンがあり、柔剣道の団体戦と同様のシステム。どのキャラを先に戦わせるか、順番の決定も戦術的に重要なポイントとなる。ただし、どの戦いが勝ち抜き戦か総当たり戦かは、あらかじめ決められている。

■勝ち抜き戦：敵を倒すと次の敵が出現する。最終的に残っているキャラがいる側の勝ち。

■総当たり戦：同じ順番同士で戦い、勝ち負けに関係なく次の順番のキャラに交代する。勝者の数が多い側の勝ち。



⇧「飛龍閃」。離れた場所から、龍が飛ぶかのように一気に間合いを詰める



⇧剣心の必殺技「龍尾閃」。飛天御剣流の剣技。剣の切っ先が龍の尾のように見える

国家転覆を企む"今十勇士"との戦い!!

ゲームはオリジナルのストーリー。加害者はなぜか一切の記憶を失っているという謎の暴行事件が多発する。何者かによって操られていると疑問を持った剣心組の新メンバー聖（輝）は、3つ子の女の子、茜、藍、碧、そして裏で糸を引く痩身の男、根津の存在を知る。根津は国家転覆を企む集団"今十勇士"の一員であることが判明。野望を防ぐため、日本各地を舞台に剣心組が活躍する。

⇩根津の配下、3つ子の1人、碧。見た感じ、どうも悪人には見えないが…



⇦ムービーのおろろ顔剣心。最初、剣心は聖（輝）たちと別行動を…



ソニー・コンピュータエンタテインメント (SCEI)

FORMULA 1 97!!

サンプル入手&開発者インタビューでその魅力に迫る!!



編集部に到着したサンプルからゲームモードを中心に、その魅力を紹介。開発陣のインタビューも必読だ!!

at TGS プレイ可

レース	ソニー・コンピュータエンタテインメント (SCEI)	
	10月9日発売予定	5800円
	メモリーカード対応(1ブロック) 同画面対戦可能 アナログコントローラ対応/ネジコン対応	

Formula 1 現実のデータをフルに活用したリアリズム

シーズン途中の最新データ搭載 続編を超えた続編『～97』

現在、開催されているシーズンの最新データを搭載した『～97』。ゲーム中では、今シーズンからチームを移籍したドライバーや、新たに加わったサーキットなどもしっかり再現されている。もちろん、データを書き換えただけの単なる続編に止まらず、マシンのモデリングから挙動といった、細部に至る部分まで改良されているのもポイントだ。



➡発売は10月9日。一足早くシーズンの行方を占ってみては?



パブリシティ担当 Ian A Grieve

イアン・A・グリーブ。ソフトのパブリシティ活動やライセンシー契約などを担当。同社のアジア地域担当取締役。



プロデューサー John Rostron

ジョン・ロストロン。前作『Formula 1』から引き続き『～97』も総合プロデュースを担当。開発チームのリーダー的存在。



⬆シグノシス社の開発陣が急遽来日。最新作への意気込みを語ってくれた

Interview

単なる続編だったら最初から作りはしない

8月5日、SCE本社内にて、このゲームの開発元であるシグノシス社のイアン・A・グリーブ氏とジョン・ロストロン氏にお話をうかがった。

―続編制作の過程ですが…。

イアン(以下、I) 前作発売後のユーザーの反響や、また、F1チームからは発売後もマシンデータを提供して頂き、この期待に応えるには、やはり続編を作ろうと…。

ジョン(以下、J) シーズン途中のデータでゲームを作るのは大きな挑戦でした。これはF1レースゲームでは初の試みですね。

―前作ではジョーダン(F1チーム)にデータを提供してもらったようですが…?

J グランプリモードでのテレメトリー(グラフ)表示も実際のF1と同様です。今回は細かなマシンデータをより詳しく提供して頂き、マシンの挙動だけでも前作の数倍のデータを要しています。

―開発はスピーディでしたね。

I 前作開発中、また発売後も、基本プログラムの改良を行っていましたからね。

J 単純に続編を出すなら最初から出しません。ユーザーの期待に応えられないものは、弊社のポリシーとしても発売できませんよ。

I 開発は現時点でも難産です。でも、それだけ大きな子供が生まれてくるわけですから(笑)。

 Photo by NOBORU ATUTA

繊細かつ大胆に!! あらゆる走りに対応する2つのモード

前作同様、今回もゲームモードは2つ。ただし、その内容は大きく異なる。グランプリモードは、セッティングやピットインなどシミュレーション性を前面に押し出している。逆に、アーケードモードはF1を知らなくても十分にその迫力を堪能できる内容なのだ。

Grandprix

真のF1世界を体感するなら、これだ!!

世界各地のサーキット場を転戦し、1シーズンの総合ポイントで優勝を争うグランプリモード。このモードではマシンとドライバーの決定をはじめ、燃料やタイヤ、ブレーキやサスの設定など細かな選択肢が用意されている。全18戦は走行練習から予選・本選まで自由に選択が可能だ。

●テレメトリーで走りを確認

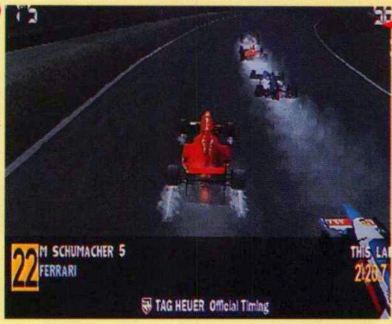
走行練習中に、スタートボタンでいつでも呼び出せるテレメトリー。これは、そのマシンのアクセルやブレーキの設定を確認できるもので、いわば走りの傾向を随時チェックできるグラフである。実際の各F1チームでも使用されているものだ。



⇧このモード専用のコックピット視点。ヘルメットに汚れが付着すると視界が悪化する

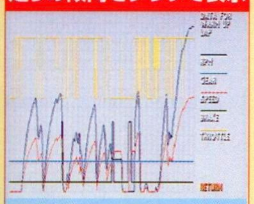
⇩各マシンはその挙動も異なる。自分以外のマシンは、実在のドライバー同様の走りを披露してくれる





⇧コースや天候に合わせたセッティングが、レースの展開を大きく左右するのだ

走りの傾向をグラフで表示



速度やエンジンの回転数、ブレーキ設定など6項目のチェックが可能。



⇧クラッシュによるウィング破損!! こうなるとレースどころの騒ぎではない

●レース中に起きるアクシデント

最速を誇るF1マシンとて最強ではない。レース中に他車と接触したり、コースアウトを繰り返せばマシンにはダメージが蓄積される。また、些細なセッティングのミスから何らかのマシントラブルが発生することもあり、最悪の場合はリタイアとなる。このモードでは、こうしたトラブルの有無をオプションで設定することが可能だ。

ピットインでダメージ回復

走行中のダメージはピットに入ることで修復できる。燃料補給も重要。



⇧『~97』ではマシンの異常に対し、ピットクルーから音声による無線指示が入るのだ

Arcade

細かいこといっさい抜きの白熱レース

セッティング等複雑な知識を必要とせず、純粋にレースゲームとして楽しめるのが、このモードだ。面倒な設定要素は一切なし。なんとF1マシンによるドリフト走行も堪能できるぞ。

同画面2人対戦が可能に！



⇧前作の通信対戦が今回から同画面による対戦に。対戦プレイはこのモードのみ



⇧プレイヤーが選択できるのはマシンのみ。文字通りアーケード感覚でプレイするのだ



⇧グランプリモードとはあからさまにマシンの挙動が異なる。ドリフトもOK



⇧クラッシュなんて関係なし。コースアウトしてもスピンすらしないので、とんでもないライン取りもへっちゃら



⇧「ユーザーからの意見は、可能な限り実現した」と自信を覗かせる両氏

※画面は開発中のものです。

リバーヒルソフト RiverHillSoft



名作は、どのように変貌したのか

オーバーブラッド2

「PS・ザ・ベスト」も好評の3Dフルポリゴンアドベンチャーの続編。入手した画面写真と独占インタビューから判明した内容を、可能なかぎりお伝えしよう。

at TGS プレイ可

アドベンチャー	リバーヒルソフト	
	98年1月発売予定	価格未定(2枚組)
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	

前作から20年―― 舞台は未来の一大都市

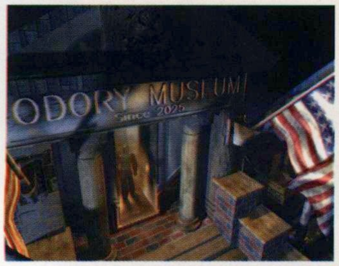
前作から20年を経た、西暦2115年のアメリカ東海岸の都市イーストエッジが舞台。主人公であるアカーノが、ジャンクブレードというレースに出場するためにこの街のエアポートに着いたところから物語は始まる。そこで彼は、ベルターという男の暗殺事件に巻き込まれ、逃亡することになる。その際に手に入れたボイスカプセルを通じて前作の主人公・ラズと出会い、依頼されるままに協力するようになるのだが…。謎が謎を呼ぶシナリオは今作でも健在のようだ。



⬆レトロ調の道具。どういう場面で登場するのかは、現時点では不明



⬆この時代のタクシー。タイヤのついた乗り物は、排気や騒音の問題から禁止されている



⬆博物館のようだ。入口に立っている主人公はポリゴンで、操作可能



⬆大気冷却施設という説明がなされている。つまり、巨大なクーラーということなのだろう。それにしては不気味な印象を与える外観だが…



ナバロ・ジーン

謎の情報屋・55歳。昔はラズと同じ研究室にいた。さまざまなメカニック技術で敵を攻撃する。年齢の割に元気で積極的。基本スタイルは機械作業員のような作業服。

クリス・レーンベッカー

国際警察のエリート女捜査官・27歳。ベルターを追ってイーストウッドへ。性格は気丈で、他人の前で弱みは見せない。基本スタイルはスーツとタイトスカート。

アカーノ・ブラーニ

主人公・24歳。イーストエッジで行われるジャンクブレードレースのチャンプを夢見ている。性格は直情型で、細かいことは気にしない。基本スタイルは皮ジャンとジーパン。

独占インタビュー、敢行。『OB2』はズバリ、こうなる！

画面写真を見たかぎりでは、これがあの『オーバーブラッド（以下OB）』の続編？　と目を疑ってしまうほどに、その雰囲気はガラリと変わってしまっている。また、ストーリーの繋がりに関しても、不明な点が多い。そこで、それらの疑問点を解消すべく、制作プロデューサーの林賢一郎氏とディレクターの日野晃博氏に、本誌独占でインタビューを敢行。以下のように、かなり興味深い話を伺うことができた。

――今回いただいた画面写真は、背景にレンダリングCGが使われていますね。

日野　はい。でも誤解しないでいただきたいのは、今回も前作と同じくメインの画面はフルポリゴンということです。ただ今作では、必要性を感じた部分ではレンダリングCGを使っていて、今回お渡しした写真は、たまたまその部分だったわけです。



ディレクター
日野　晃博
制作部に所属。企画・シナリオに加え、プログラムのまとめ役も務める。前作ではメインプログラムを担当。「前作で不満を感じた部分、多くのユーザーから指摘を受けた部分などは、すべて解消します」と語ってくれた。

もう、本当にそこにいるみたいな雰囲気を出したいな、と。（日野）

あえて『OB』にこだわった理由

――雰囲気も、ずいぶん前作とは違ってますけど…。

林　前作は、とにかく3D空間をしっかり作るという目標があって、研究所という密閉空間を設定したんですよ。今作でも同じことをやってちゃダメだし、アイデアも一杯ある。密閉空間ではやれることに限界もあるし、ならいっそのことコンセプトもかなり違うものにしてみようかと。

――そこまで変えるなら、まったく別のタイトルにしてもよかったのでは？

日野　あえて『OB』にこだわったのには理由があって、実はラストに、アッといわせる仕掛けを用意してます。前作をやってなくても楽しめますけど、そういう意味では、前作をやっていると、より楽しめるでしょうね。

『OB2』最大の特徴WASシステムとは

――今作で、目標とされたものは何ですか？

日野　前作では、シナリオが一本道だったり、不満に思うことも多くて…。今作ではその不満をすべて解消するために、WAS（ワールド・アクティブ・スーパーバイザー）システムというのを採用しました。これは平たく言えば、画面に見えるものは、すべて何らかの反応を返してくれるというものです。前作では背景はただの背景で、それ以上の意味はなかったんですが、今作では、それが例えばソファであるなら、上を歩くと革のギュッギュッていう音がしたり、ソファが本来そうあるべき反応を返してくれます。水たまりをパチャパチャするとか。もう、本当にそこにいるみたいな雰囲気を出したいな、と。現実世界では当たり前のことをゲームでも表現したくて、画面上のすべてのものに固さとか重さとかを設定して、本来その物質がそうあるべき反応をプログラムしてあるんです。水以外にも、風や火などという現象も再現しています。

――前作でも、大型扇風機がありましたね。

林　あれは、イベントとして存在していたもので、風が吹いているように見せているだけでした。今作は、風の持つ性質をシステムに組み込んであるから、純粋に風として、それは障害にもなるし、利用することもできるかもしれない。

作っている僕たちのほうでも想像できないことが起こるかも。（林）

大きく変化を遂げたゲームの可能性

――かなり自由度の高いゲーム性のようですが…。

日野　はい。例えばアイテムも、前作のように使う場所が決まっていません。ただ、ジャンプ力が2倍になるとか、水を凍らせるとかいう機能を持った、本当の意味でのアイテムとなっています。だから、それらをどこで使おうと自由なんです。途中に出てくる敵を普通に倒してもいいし、あるいは何らかのアイテムを使って戦わずに回避することもできる。

林　あくまでアドベンチャーなのだから、アクションができないと進めないのではまずい。アクションが苦手でも、頭を使えば何とかなるようにしようと。だからユーザーが「こうしたらどうなるかな」と考えそうなことには、できるだけ応じられるように作ってます。だから、さっき風の話をしましたけど、例えばジャンプ力が2倍になるアイテムを使ったとき、風が吹いてさらに遠くまでジャンプできるかもしれない。それで、こちらが届かないと思って作った足場に届いてしまったりね。今までのゲームとはそういうところが根本から違うから、作ってる僕たちのほうでも想像できないことが起こるかも。デバッグが大変です（笑）。

――攻略担当にはなりたくないですね（笑）。ところで、シナリオはどうなんでしょう。前作のピポが壊されるところとか、思わず泣いちゃったんですけど。

林　今作も泣けます。日野くんのシナリオがいいんですよ。

日野　こないだアフレコに立ち会ったんですが、声優がセリフとして実際に話すと、自分で書いたものという感じがしなくて、思わずジワッと来ましたね。

――最後に、期待に胸を膨らませる読者にひとことお願いします。

林　WASシステムを理解してもらうには見てもらうのが一番なので、ゲームショウにはぜひ足を運んで欲しいです。

日野　今作では、前作の約4倍のボリュームがあります。楽しみにしていてください。



制作プロデューサー
林　賢一郎
商品戦略室に所属。基本コンセプトなど、ゲームそのものを統括。前作では企画・シナリオを担当。「前作は映画を目指しましたが、今作では、3D空間を使ったゲームの楽しみ方を、究極まで追求することを目指してます」と語る。

トミー TOMY

烈伝3

小川直也、さっそうと登場 2つの必殺技を見よ!!

今回、新レスラー（格闘家だけど）として、5月3日の東京ドーム大会で橋本を破った小川直也の参入が判明した。さらに、その時の決め手となった2つの技の連続写真を入手。とくとご覧あれ。

胴絞めスリーパー

両手で首を絞めて呼吸困難にさせる、スリーパーホールドの変形型。足を胴に掛けて絞めるので、普通のスリーパーよりも脱出しづらい。対橋本戦では、STOを受けてもうろうとしている橋本に極めて勝利を決めた。今回入手した写真はその試合と同じく、バックから飛びついて仕掛けるもの。



⇧まず、飛びついてふらつく相手のバックを取る



⇩両手を相手の首に回してガッチリ極める。さらに重心を後方に移して相手の体勢を崩す

STO

STO（スペーストルネード・オガワ）とは、左手で首を極めつつ大外刈りをかけるという、柔道家の小川ならではの技。対橋本戦ではこの技を布石に、フィニッシュのスリーパーへと持ち込んだ。



⇩まず、正面から組み付き、左手を相手の首に回し、右手で相手の左手を取る



⇧左足を相手の左足に掛けて払う

STO、ついにゲーム上で炸裂!!





リアルな技と、レスラーのスムーズな動作でプロレスファンを魅了し続けてきた『闘魂烈伝』シリーズの新作がついに発売決定！今回は、今話題の小川直也選手の参入決定の情報を入手。これを中心に紹介するとともに、前作からの変更点を見ていこう。

at TGS
プレイ可

スポーツ	トミー	
	'98年3月発売予定	価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	
	同画面対戦可能／マルチタップ対応（4人まで）	

 ※画面はすべて開発中のものです。

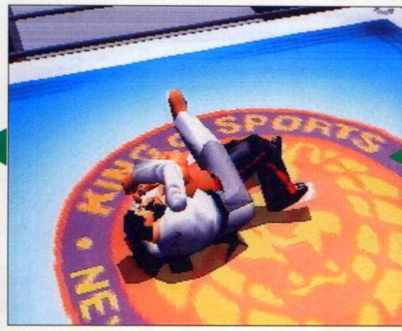


⇧相手の頭部をマットに叩きつけてフィニッシュ!!


⇩相手は左手と左足が利かず、受け身が取れない


⇧左足を相手に掛けたまま全体重をかけて相手を倒す


⇧極め。後は相手のタップを待つのみ


⇩倒れ込んだまま両足を相手の胴に掛けて絞める


⇧相手の首を極めたまま、相手もろとも後方に倒れこむ



⇧花道を駆けるムタ。ロングレンジラリアット炸裂か？

レスラーが増えただけではない あらゆる面でパワーアップ！

今作では小川直也の他にも、新レスラーが続々出場の予定。他にも、シングル戦では、選手の動作がこれまでの1／30秒単位から、1／60秒単位になって動きが細かくなったりと、変更点は多い。

●レスラーエディット追加

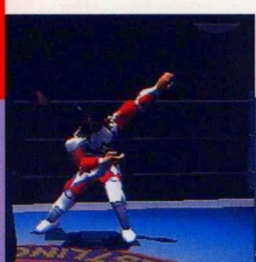
前作で約300種類にも及んだレスラーの技が、今作でさらに約500種類に増加。新日の選手が使用する技はすべて網羅しているらしい。そのうえ、それらの技を自由に組み合わせて、オリジナルのレスラーを作れることが判明。これによって登場しないレスラーも作れるかも？　詳しい情報を入手次第紹介する予定だ。

●花道での攻防も可能

新日の試合が東京ドームで行われるようになってからおなじみになった、花道（選手が入退場時に通る道）での攻防ができるようになった。これで花道で助走をつけてのラリアットなどが再現可能。

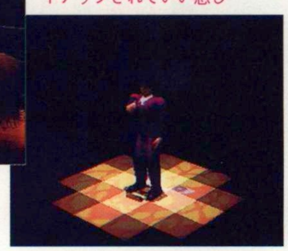
●入場時の演出も…

今作は試合開始前の演出がさらに凝ったものに。リングアナのケロちゃんによるアナウンスだけでなく、選手のリングインなどがさまざまなアングルで展開する。


⇧最後はライガー独特のパフォーマンスでキメ！


⇩ロープをたぐり、おもむろにマットへと登らんとするライガー。アングルは一転、観客側へ


⇧リングの向こうに見えるのは、獣神サンダーライガーの勇姿。アングルも素敵


⇩いつものおなじみ、ケロちゃんのアナウンスも、今回はライトアップされていい感じ

新日本プロレスリング 闘魂

東京ゲームショウで新日のレスラーに会える!?

全国のプロレスファンの諸君！　今回のゲームショウは絶対に行くべし！　なんと、トミーブースに新日本プロレスの選手が応援に駆けつけてくれるのだ（パチパチ）。

会場では参加する各選手によるトークショーが行われる予定。トークショーの日時と参加する選手は以下の通り。

9月6日（土）13：00
・アントニオ猪木
・小川直也
9月7日（日）
・タイガーキング（佐山サトル）
13：00と15：00
・佐々木健介

フィルインカフェ Fill in Cafe

MY HOME TOWN こみゅにてぃぽむ

育成だって楽しめるかわいいアクションRPG

不思議な生き物の育成とかわいいアクションRPGが合体したゲーム。今回は敵のやっつけ方を教えちゃうよ。

RPG	フィルインカフェ	
	10月30日発売予定	5800円
	メモリーカード対応（1〜3ブロック）	

ポムってなに？

耳が長くて、ウサギみたいな動物<ポム>。生態などその一切が謎に包まれているため「伝説の獣」と呼ばれている。さて、このポムは、「ポム・コミュニティ」で飼うことができ、家や畑を作らせたり、勉強させたりして、育てることができるんだ。こうして育てることでポムの攻撃や防御の能力は次第に上がっていき、冒険のお供として連れていったときに、とても頼りになる味方になるんだ。



⬆ポムに家を作らせたりするには、エサが必要。エサは、敵を倒すと手に入るんだよ

伝説の獣〈ポム〉を探すためいろんな敵と戦うの

主人公〈ルル〉の住む〈モコロ村〉は、ある事件で大騒ぎ。というのも家畜の〈メェメェ〉が何ものかに喰べられちゃったのだ。村の人たちはその犯人を、謎に包まれた獣〈ポム〉の仕業と考え、退治しようとしてる。でも、ポムと遊んだことのあるルルはその考えに大反対。そこで、ポムが家畜を喰べないことを証明するため、世界中のポムを捕まえて飼うことを決意。こうしてルルのポム探しが始まったのだ。町人から話を聞いてポムの居所を探り、不思議な森や山を大冒険。行く手をじゃまする敵を倒しながらポムを捕まえるのだ。

私って魔法使いマニア?! いろんな攻撃ができちゃうの

ルルは魔法使いの格好をした女の子。といっても、魔法使いじゃないんだ。だから、敵は「杖」で叩いてやっつける。でも、アイテムを集めることで魔法も使えるようになるんだよ。そのほかに、ガードをして敵の攻撃を弾き返したりもできちゃう。これらの攻撃と、ダッシュやジャンプを使って冒険を行うんだ。



⬆ルルの武器は杖。これで敵を叩いてやっつけるの。ダッシュして突くこともできるよ



⬆あるアイテムを装備すると、魔法が使えるようになるの。これで離れた敵もイチコロよ

いじめてるわけじゃないのポムを使った攻撃なの

ポムは冒険に連れていくと、戦いのお手伝いをしてくれる。敵と勝手に戦ってくれたり、ちょっとかわいそうだけど、ポムの頭を思いっきり杖で叩くと、火や氷の息を吐いて敵を攻撃してくれるんだ。また、ポムを持ち上げて敵にぶつけたりもできるぞ。



⬆冒険に連れていったポムに自由行動をとらせると、勝手に敵と戦ってくれるよ



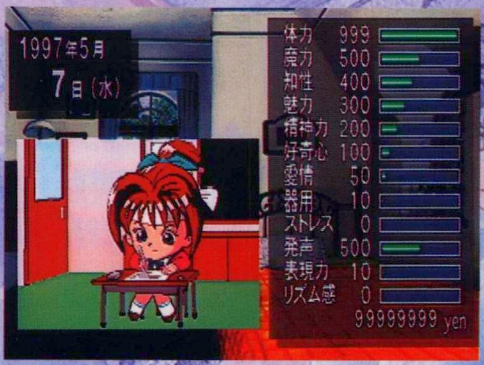
⬅➡ポムの頭を叩くと、ポムが持ってる特殊能力を使うよ。特殊能力は氷の息などいろんな種類があるんだ



⬅➡ポムは、持ち上げて投げることができるの。うまく敵に当たれば、相手にダメージを与えられるよ

at TGS デモ

魔法少女アニメのお約束をすべておさえた育成SLG





魔法国の危機を救うために選ばれた女の子、神原巫紗。魔法少女アニメには欠かせない要素を詰め込んだ、ちょっと変わった育成SLGの登場だ。

シミュレーション	サミー	
	発売日未定	価格未定(2枚組)
	メモリーカード対応（ブロック数未定）	

ミサの魔法物語

魔法の国から選ばれた女の子を一人前の魔法使いに育てる

現代を舞台に、魔法使いの（見習いの場合が多い）女の子が活躍するアニメーションは名作ぞろいだが、ついにそれが育成SLGの題材になった。

主人公は小学6年生の女の子、神原巫紗。陽気で活発な彼女は、夢の中で、魔法国最後の女王と名乗る人物から、魔法国の危機を救ってほしいと頼まれる。そして彼女の前に、女王の使いでリスの姿をしたフィリムが現れる。

プレイヤーは神原巫紗になるのではなく、巫紗のお目付役（？）のフィリムになるのだ。そして、巫紗を一人前の魔法使いにするために育てていくのだ。

巫紗の声を担当するのは桜井智で、オープニングとエンディングテーマも彼女が歌うことが決定しているぞ。



神原巫紗を一人前の魔法使いに育てる

魔法少女だからマスコットキャラがいる

魔法少女アニメに欠かせないのが、魔法国の使い。かわいいペットの姿をしている場合が多いが、ゲームではプレイヤーが担当するのだ。

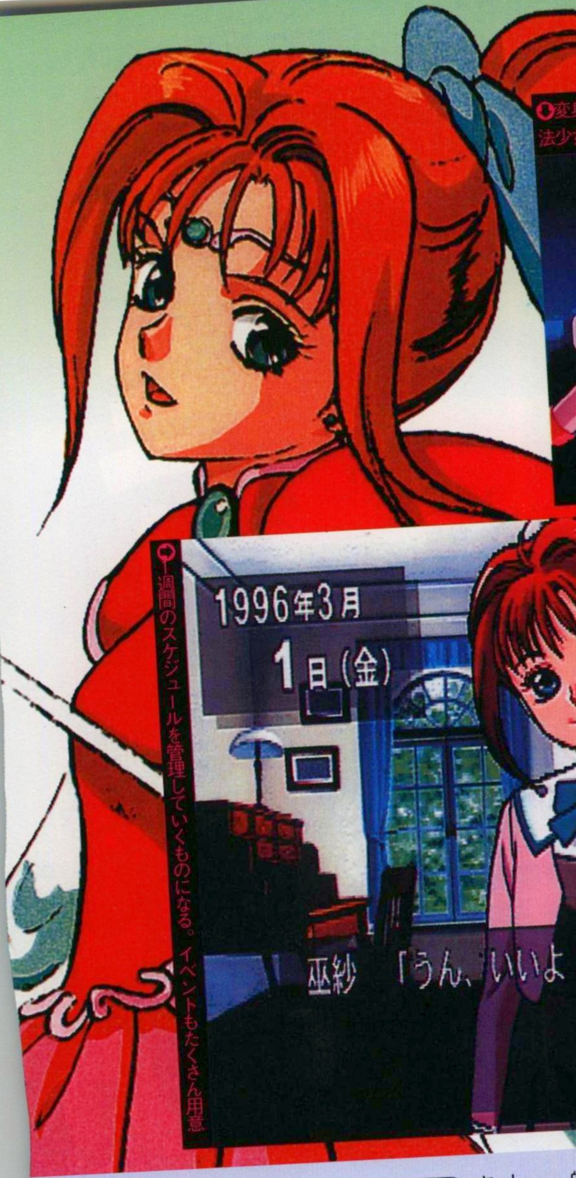


プレイヤーは妖精フィリムになって巫紗を育てる

※画面は開発中のものです。

正義のヒロインからアイドルまで5つのストーリーが楽しめる

ゲームは、まず1年間巫紗を育てる「小学生編」からスタート。そのときのパラメータにより、その後の「中学生編」が5つに分岐する、マルチシナリオを採用している。いまのところわかっているのが、正義のヒロイン、アイドル、恋愛モノがあるということ。また、海外を舞台に活躍するというお話もあるらしいぞ。





変身した巫紗。変身シーンはアニメーションに。歴代魔法少女モノに負けないくらいかっこいいものになるらしい



週間のスケジュールを管理していくものになる。イベントもたくさん用意

小学生編での育て方により…



中学生編が5つに分岐する



魔法少女だからいろいろな活躍の場がある

魔法少女アニメと言えば、普通の女の子が、変身後に敵をやっつけたりするだけでなく、アイドルになるなどの設定もあった。だが、ゲームも負けていない。海外へ行くくらいだもんね。

キャラクタデザインの高田明美さんに独占インタビュー

絵的な面には責任を持てます

キャラクタデザインを担当しているのが、高田明美さん。かつて「魔法の天使クリィミーマミ」のキャラクタデザインをてがけたことがある人気のイラストレイターである。今までもゲームのキャラクタデザインを担当されたことはあるが、今回の『ミサ』に関しては、グラフィックのほとんどを監修していると聞いたのだが…。

「キャラクタ30人ぐらいのデザインと、メインのイラスト2つ、媒体用のキャラクタの絵38パターン、画面用のイラストのチェック、アニメーション部分の原画のチェック…、ゲームでこんなに働かされたのは初めてですね（笑）。そういう意味では、このゲームの絵的な面での責任は持てますね」

ゲーム中に占いがあり、タロットカードが登場するのだが、高田さんはそのタロットカード22枚のイラストも描いている。

「タロットは描く内容が決まっているので、枚数を描くのは苦にならなかったですね。それより、その内容に、どのキャラクタを当てはめるのかを考える方が大変」

取材した時点ではこのタロットカードの作業中。高田さんの愛用のマックの画面上で何点かを見せていただいた。そのうちの3枚のカードを掲載。高田さんの力作をしっかりと見てほしい。

「カードの内容にキャラの性格が合うようにするのが大変なんですね。でも、このように1枚の絵を仕上げるのは好きです」

カードの作業を進めているときに、キャラの性格が決まったケースもあったそうだ。



高田明美



魔法の天使クリィミーマミ等の人気アニメのデザインを多数手がけるイラストレイター

Photo／天満眞也

学校から魔法国まで20人以上のキャラがストーリーを盛り上げる

育成するのは巫紗ひとりだが、巫紗のまわりにはたくさんのキャラが登場する。巫紗のいる現代世界だけでなく、魔法国の人も当然登場する。シナリオが5つに分岐し、それぞれ内容が大きく違っているわけだから、登場キャラは20人以上。魔法少女モノには欠かせない人物がそろっている。それぞれイベントなどにどうからんでくるのかが楽しみ。また、シナリオが分岐した場合、彼らのストーリー上の役割が変化する可能性もありそうだ。



幼なじみの熱血漢
稲葉 健太郎

つっこみ役の優しい親友
坂入 春子

わがままで高飛車なライバル
伊薔薇 志摩

ちょっと被害妄想がある新米のクラス担任
宇野森 恵子

女王の忠実な神官
シクスト・グランディエ

最後の魔法国女王
ジャンヌ・イル・メーヤ

魔法少女だから学校に通っている

巫紗と会うとロゲンカばかりしてしまう、幼なじみの健太郎。本人は腐れ縁として割り切っている（？）親友の春子など、にぎやかなキャラが多数登場する。中学生編でもつきあいは続きそう。

魔法少女だから魔法国の女王さまがいる

巫紗に魔法国存続を託した、女王のジャンヌ。巫紗にすべてを託して大丈夫なものか時折心配になる、神官のグランディエ。彼らが登場するときはストーリーのカギとなるシーンだろう。





巫沙だけでなく敵側もかわいらしく

たくさんの作業の中でも、苦労された点はどこなのだろう？

「ミサの仕事を始める前は、イラストや『機動警察パトレイバー』などの仕事をしていたので、ミサを描くときにも、キャラが大人っぽくなってしまって、サミーさんから"もっとかわいらしく"って言われました（笑）」

"かわいらしく"というのが、高田さんのミサの作業をする上でのコンセプトのようだ。

「みんなかわいらしいです。敵側のキャラもかわいくなってます」

巫紗の制服はライトパープル。イメージカラーに思えるが…。

「魔法使いが出てくるので、ファンタジー色を出したかったんですね。そのため制服も、実際にはないようなものにしたかった」

巫紗の変身後の姿はどんなイメージなのだろうか？

「変身後のコスチュームにも、かわいらしくという注文はありました。剣を振り回して闘うことがあるらしいんですね。かわいい格好で、剣で闘う…。今までの私のキャラにはいないタイプだなと（笑）。そういった意味では、私の中ではマミは普通の女の子、ミサはファンタジーキャラといった感じですね」

今回の作業の中で、お気に入りのものを聞いてみたら、高田さんは101ページのイラストとパッケージのイラストを挙げた。

「メインイラストを描いたのが楽しかったです。背景も含めて1枚の絵を描くときは、色や構図などいろいろ考えて作業しますから」

インタビューを終えて帰ろうとしたときに、高田さんのもとにアニメの原画の分厚い袋が届いた。

「こんなにあるんですよ（笑）」

高田さんの作業も佳境に入っている。ミサに会える日も、着実に近づいている。

初回限定版は？

高田さんの描きおろしのタロットカード（22枚）がついて、豪華BOXパッケージ仕様になっている。確実に入手するには予約した方がいいかも？

at TGS プレイ可

チョロQジェット レインボーウィングス RAINBOW WINGS™

まんまるマシンでお馴染みのチョロQが、今度は飛行機に。ラジコン感覚で空へ飛び出そう。

アクション	タカラ	
	12月発売予定	5800円
	メモリーカード対応(ブロック数未定)・同画面対戦可能 通信対戦可能・アナログコントローラ対応	

まんまるチョロQ、今度は飛行機に 大空舞台のコミカルフライトアクション



リリー・スタールビー



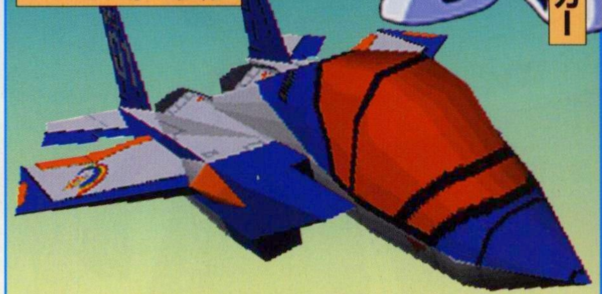
シロー・ウインドシーカー

F-16 ファイティングファルコン



シローにくっついてウィングス（航空防衛隊の呼び名）に入隊した妹的なキャラで年齢は12歳。性格は素直でおしゃま。搭乗する機体F-16ファイティングファルコンは操縦しやすい機体として人気。

F-15 イーグル



シローは主人公で13歳。正義感にあふれた熱血漢、意外と短気でおっちょこちょいな面もある。搭乗する機体F-15イーグルはシロー独自のチューンがほどこされた、バランスの良い機体だ。

立体空間の中で展開されるチョロQジェットのエアーバトル

すべて集めると究極兵器になるといわれているガロン隕石。それに目を付けた悪の軍団「空賊団」の陰謀を、航空防衛隊「レインボーウィングス」の一員となり阻止するのがプレイヤーの目的。

フライトシミュレーションにありがちな細かい設定を省いているので、壁に激突しても弾かれるだけでそのまま飛んだりもできる。また、登場する機体は実在の戦闘機などをデフォルメしており、ゼロ戦をはじめ、見覚えのある機体が続々登場。さらに、実際の飛行機ではできないような体当たり攻撃や必殺技などもある。

機体ごとに能力が違う



キャラはそれぞれ異なる機体を持っており、性能にさまざまな特徴がある



ラジコン感覚で自機を操縦する。多少だったら壁にぶつかってもへっちゃら



水中でも活動できる。もちろん水中エンジン（動力単三電池?）を付けてね!



ステージごとに目的はいろいろ。この面はこの大型船を護るのが目的だ

タカラ

チョロQジェットレインボーウィングス／闘神伝カードクエスト

闘神伝キャラが今回はカードを武器に熱いバトルを繰り広げる

SCOOP! TOKYO GAME SHOW'97 AUTUMN & SUPER HOPE TITLE

格闘アクションを始めとしてパズルゲームにもなった『闘神伝』。今度はボードゲームになって登場。しかも、キャラ同士のバトルはカードによる頭脳戦だ！

at TGS プレイ可



闘神伝 カードクエスト

ETC.	タカラ	
	11月発売予定	5800円
	メモリーカード対応(ブロック数未定) 同画面対戦可能(最大4人)	

ルーレットの運とカードバトルの戦略が勝利の鍵をにぎる

格闘アクションで一躍名を馳せた『闘神伝』のキャラが登場するボードゲーム。プレイヤーは8人のキャラからパートナーを選び、それぞれのゆかりの地や謎のステージを駆けめぐる。各ステージでルーレットを回して進行し、出た目だけ進むスゴロク形式で進行し、止まったマスのイベントに従いながら、ゴールを目指す。各ステージでの勝敗はゴールした順番だけで決まるものではなく、選んだキャラとの親密度や、イベントなどで入手したカードにより決定する。



立体空間によるスゴロク。階段をのぼったり、橋を渡ったりと大忙し！



新キャラ　セレーネ
謎の美少女、しかも変身するらしいが…。敵かなぁ～、味方かなぁ～？



イベントの解答によってカードが入手できたり、親密度が上下したりする

ラッキーとアンラッキーが盛りだくさんのイベント

各マスにはさまざまなイベントが用意されており、その中には選択肢もあり、プレイヤーの選んだ解答によってキャラの表情や態度など、親密度が変化していく。その親密度は最後にポイントとして換算され、高さによっては最下位であっても逆転することが可能。



カードを選ぶと他のキャラに攻撃をする。カードによって効果もさまざま

ルーレットでカードを選ぶ



バトルで使う4枚のカードは所持しているものからルーレットで決定

同じマスに止まったら4人乱闘のカードバトル

キャラ同士が同じマスに止まるとプレイヤー全員によるカードバトルが開始され、イベントで入手した、攻撃力などを持つカードを出し合い闘うことになる。

NEWS FLASH!!

暑い夏でも部屋の中にいれば涼しいはず。ところが、編集部は冷房が絶不調。そんな中、陽炎に包まれつつ仕事を続ける編集部一同が贈る、ビシッと熱くスパッと早い新作情報をどうぞ。

RPG

対戦格闘ライクなアクションRPG

グランストリーム伝紀

SCE
11月上旬発売予定
5800円

浮遊大陸を舞台に展開するアクションRPG。フィールドやキャラクタなど、画面上のもののほとんどがポリゴンで描かれている。しかも絵が1／60秒単位で描き替えられるため、敵モンスターとの戦闘は対戦格闘さながらの臨場感がある。今回はその、戦闘について細かく紹介していこう。



➡なめらかに動くモンスターを、対戦格闘よろしく技を駆使して戦うのだ

⬅➡ロボットっぽく表現されたゴーレムや、円谷プロの怪獣風の敵など、敵の種類、表現ともに豊富





⬅他のRPGでもおなじみだが、目(?)などの描写が細かい



装備により変化する数々の技を見よ!

敵モンスターとの戦闘時の操作は、方向キーによる移動のほか、○ボタンで攻撃、×ボタンでガードといたってシンプル。また、方向キーとボタンの組み合わせによって特殊な技も出せる。さらに、装備している武器の系統によって同じコマンド入力でも異なった技が出るのだ。



⬆装備を交換することによって、画面上の主人公の姿も変わる

長剣装備時

長剣とは、ブロードソードなどの、他のRPGでもよく出てくる一般的な剣。これを装備しているときに使える技は、見た目は地味なものの、扱いやすい。



➡水平に斬りつける、オーソドックスな技。コマンドも➡+○とシンプル

短剣装備時

短剣を装備しているときに使える技は、その軽さからか、派手な動きを見せるものが多い。武器自体の威力の弱さを、手数の多さやダイナミックな動きで補うためのものと思われる。



⬅➡Z字型の軌跡を描きつつ斬りつける。ゲーム途中で覚える大技

鈍器装備時

鈍器とは、バトルアックスなどの大型の武器を指す。これを装備しているときに使える技は力まかせに敵に斬りつけるものが多く、命中率より威力を重視する。



⬆鈍器のバトルアックスを装備。いかにも鈍器といった重さがグラフィックにしっかり表れている



➡武器を思い切りブン回して斬りつける技。大ダメージは必至か?

もちろん魔法も…

このゲームの舞台は剣と魔法の世界。それゆえ、魔法もキチンと用意されている。魔法は装備している武器にかかわらず、□ボタンを押せば使うことができる。



⬅名前とグラフィックからして炎系の魔法か?その威力の程は…



⬅こちらは冷気系の魔法?魔法の使い分け方はまだ不明

シミュレーション

お客の心をつかんでサービスをカタチに HAPPY HOTEL

東北新社
11月27日発売予定
5800円

プレイヤーは支配人となり、上海を舞台に世界で1番のホテルを建てるのだ。ホテルは、3タイプの建築スタイルから選択。どのスタイルを選ぶかによって設置できる施設や従業員の制服などが変わってくる。また、ホテルの規模やサービスの内容によってランクが上がっていく。最終的に条件を満たしエンディングを目指すか、ホテルを拡大し続けるかはプレイヤー次第。ゲームスピードは4段階に調節でき、四季や天候によりグラフィックも変化するぞ。



オープニングは1通のエアメールが届くところから始まる。その手紙には上海へ行くことになったいきさつが書かれているのだ

ホテルの人気が上がればロビーにこんなにたくさんの行列だってできるぞ





これはクラシックタイプのホテルだ

支配人室の様子だ。専属の秘書が経営上などのヒントを教えてくれるぞ。机上のコンピュータでは経営状況が見られる



世界一のホテルに建てなおせ！



祖父のホテルが取り壊されることに！

人事配置も重要なポイント

施設を配置しても運営していく人がいなければ、その施設はオープンしない。プレイヤーはスタッフを決めなければならないのだ。スタッフを決めるときには、採用する人たちの経歴や経験を見ることができる。一度雇った人を解雇することも可能。また、社員研修に行かせて能力を伸ばすことなどもできる。スタッフとなる人たちは、一人一人仕事に対しての適性が異なるのでうまく配置しよう。人員の配置が決まったら、各施設のスタッフの話などを参考に経営していくのがいいぞ。

スタッフの特徴や勤務状況などをよく見て、どの人がどの場所に適任か見極めて配置したほうがいいだろう

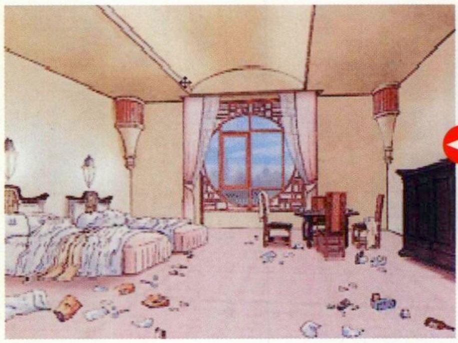




ホテルの中を歩いているとスタッフからのコメントを聞くことができるぞ

スタッフの働き次第では客の反応が変わってくるので、しっかり働かせよう







スタッフの適性が低い場合と高い場合では仕事の仕方が大きく変わってくるのだ

配置できる施設の種類は豊富

ホテルを建てたら施設を配置しなければならない。いろいろな種類の料理店、ホスピタル、カラオケなど数多くの施設が用意されている。どこにどんな施設を配置するかは自由。配置次第でホテルの経営状況が大きく変わってくる。ホテルがグレードアップするにつれて設置できる施設の種類はさらにふえていくぞ。

ホテルの治安をよくするために、警備室を設置しておくのがよい



広東料理店



店内にどれぐらいの客が入っているかの様子も表示されるようになっているぞ

設置する場所をよく考えないとまったく利用客がこない場合もあるのだ



アドベンチャー

多重人格をテーマにしたサイコホラーサスペンス
マリア 君たちが生まれた理由

アクセラ
12月11日発売予定
6800円

今年の春に行われたゲームショウ以来、まったく情報が出ていなかったが、ここへきてようやく続報が出たのでお伝えしよう。

「マリア」は、ここ最近注目を集めている「多重人格」をテーマにした心理アドベンチャー。主人公マリアは、生涯消すことのできない悲しい記憶を心に負った16歳の少女。その悲しみから逃げ出すため、乖離性同一性障害、一般に言う多重人格障害に冒されてしまった。プレイヤーは青年医師高野となり、マリアのカウンセリングを行っていくのだ。最終的にはマリアのばらばらになった人格を発見して、一つに統合してやるのが目的だ。途中にある選択肢の選び方によってストーリーが分岐していき、いくつかの異なったエンディングへとたどりつくことになる。また、肌の質感や微妙な表情などの緻密に描き込まれた美しいグラフィックも、重厚なテーマにぴったりマッチしている。


すべての謎を解き明かし、マリアを光明へと導いてやることはできるのだろうか？


仮面は人格の象徴。人格が剥がれ落ちた瞬間

キャラクタの微妙な表情の変化にも注目！


今度は怒り。こちらの反応次第で、マリアの表情はくるくると変わる


相手を嘲笑するような表情。先ほどの表情とはうって変わった顔だ


普段はごく温和な表情。なにごともなければ、16歳のあどけない少女

3つのパートが絡みあい構成されたストーリー

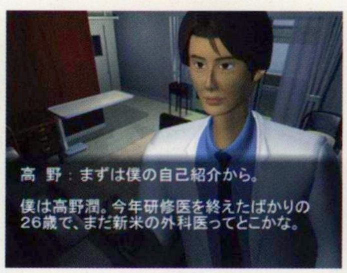
「マリア」は大きく分けて3つのパートから成り立っている。会話が中心となるテキスト部分、アイテム収集などを行うインタラクティブ部分、エンディングなどで使われるムービー部分である。ただし、プレイヤーはカウンセリングだけを行っていればよいわけではない。マリアの過去の秘密を探るための謎解きも同時に行っていかなければならない。心理部分と推理部分を3つのパートで表現しながら、重厚なストーリーが展開されていく。


インタラクティブパートの導入部分。高野はこの館でいろいろと探索するのだ

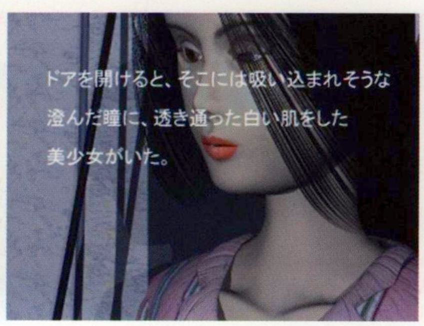

こちらはムービーパート。全編にわたり、質の高いCGで描かれている

ドラマ性を重視してテキストを簡素に

ゲーム中のテキストは会話が主体となっており、「読む」ことの疲労感が軽減されている。ストーリーを楽しむゲームとして作られているが、文章による状況描写を多用することなく、視覚でわかるように絵で表現されているのだ。表情の変化やちょっとしたしぐさなどが細かく表現されているのもその一環。ドラマや映画を見ているような感覚でプレイすることができるのだ。推理小説を読むような充実感を味わいつつも、読むことからの重圧感からは解放されたゲームと言える。ストーリーの随所に挿入されているインタラクティブ部分や各章の終わりに盛り込まれているムービーも、バランス良いテンポ作りに役立っている。



カウンセリングはテキストパートで進行する。やりとりは極めて簡素に表現される



美しい映像とあいまって、非常に印象的な一文となっている

物語の中心となるのはこの2人！

「マリア」の主人公はプレイヤーの分身となる青年医師高野と、多重人格少女、筒井マリアである。一見、医者と患者というだけの関係だが、実は、過去に秘密があった。ここではこの2人の簡単なプロフィールを紹介しよう。

筒井マリア



幼い頃は絵に描いたような幸せな家庭で育ったが、目の前で両親を惨殺されるという悲惨な過去を持つ。いくつもの人格を持つことに悩み自殺を図るが失敗し、救急病院に運び込まれた。

高野医師



救急病院の医師でマリアの主治医。プレイヤーは高野を通しマリアのカウンセリングを行っていく。ストーリーが進むにつれマリアの過去とともに、高野の過去も明らかになっていく。

 ※画面は開発中のもので、開発機材から撮影されたものです。

RPG

新メンバーを加えて、いざ冒険の旅へ
Neorude 2（ネオリュード2）

テクノソフト
冬発売予定
5800円

斬新なシステムで好評だったシリーズの第2弾が登場。ティルやアリアたちが、前作に引き続いて数々のダンジョンや街を冒険していくのだ。行くことができる場所は大幅に増えているので、より長く遊ぶことができるぞ。

各キャラが獲得する経験値は、敵との戦闘の他に、謎解きで得ることができる。行動や手順によりもらえる経験値が変化するので、ベストの方法を考えてより多くの経験値を獲得しよう。



⬆最初に訪れるダンジョン、浮島の神殿。この場所から新たな冒険が始まるのだ



➡露店をのぞき込むティル。街でもさまざまな冒険を楽しむことができるぞ

本作でも健在 リーディングシステム

マウスを利用した本作の特徴、リーディングシステム。これはキャラの行動を画面上のカーソルで指示するというもの。いちいちコントロールしなくても行きたい所へ自動的に進んでくれるのだ。また、宝箱はクリックするだけで開けることができる。敵との戦闘時に指示が必要な時も、アイコンをクリックするだけでOK。

曲がり角もス〜イスイっと



⬆行き先の指定だけでキャラが勝手に進んでくれるので楽々コントロールできる



⬆戦闘時もメニューのアイコンを開く手間が省けるので便利だぞ

一緒に旅をする4人の仲間



⬆北辺境の武の名門、ウェイロード家の嫡子。現在は冒険者として武者修業中。名門の出のためか、少々世間知らずな面もある

⬇高度な格闘術と、優れた盗みの技術を合わせ持つ、元空賊の少年。パーティの移動基地である大陸船フリーメルの操縦士を担当している

⬇かつては天才と言われていたほどの魔法の使い手。師匠である導師と死別した今は一介の冒険者として日々を過ごしている

⬆浮島の神殿で眠っていた謎の少女で、本作のヒロイン。ティルたちと出会い、行動をともにすることに。過去の記憶をなくしている

パズル

モードもおまけもてんこ盛り！
マジカルドロップIII 〜よくばり特大号！〜

データイースト　10月30日発売予定　5800円

同じ色の玉を縦に3つ以上並べて消していくパズルゲーム。「あーけーど」モードにアレンジを加えたPS版オリジナルモードや、キャライラストやボイスを収録したモードなど豊富に揃っている。



⬆「おはなし」モードでは会話の量が倍増。キャラ同士の掛け合いがさらに強化された

⬇「すごろく」モードは、6種類ものゲームが楽しめるボードゲーム風のモードとなっている





⬆100点以上の描き下ろしのイラストを収録した「あとりえ」モード

スポーツ

観てからプレイ？ プレイ後に観る？ ハイパーオリンピック イン ナガノ

コナミ
12月発売予定
価格未定

'98年の冬季オリンピックが長野県で開催される。それに合わせて「ハイパーオリンピック」シリーズの冬季バージョンが発売されるぞ。もちろん長野の会場を完全再現。今回発表された初登場の種目を含めた4競技を紹介しよう。

白銀の大地へ舞え！ ジャンプ　ラージヒル

ジャンプの飛距離を競う競技。長野大会では、高さ138メートルのラージヒルと107メートルのノーマルヒルの2種目で争われる。ゲームでのポイントは、踏切のタイミング。実際のジャンプ同様、ここで決まるぞ。

大迫力のスーパージャンプもご覧の通り



視点の切り替えで踏切や着地の瞬間も見事に再現されている

華麗なターンを決めろ アルペンスキー大回転

アルペンスキー種目の中でも、テクニックが重視される競技。通過する旗の位置や、雪面の起伏などを読み取ろう。重心の移動が優勝の絶対条件となりそうだ。



スピードに圧倒されて通過する旗門を見逃さないように。コントロールにも注意しよう

オリンピック公式競技初参加　カーリング

取っ手付きの丸い石を、標的に向けて滑らせる競技。投球者と氷を磨くスイーパー2名、指示役のスキップの4名で1チームを構成する。ゲームでもコントロールを問われるものになりそう。

チームメイトのアシストが命！

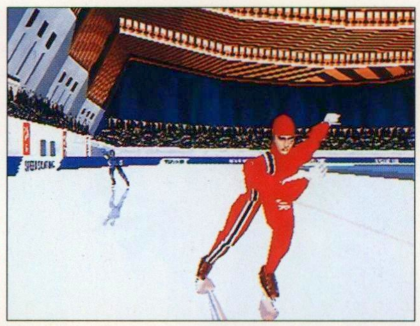


ストーンがよく滑るように氷を磨くのだ

冬季オリンピックの花形 スピードスケート

日本が得意としている競技のスケート。特にスピードスケートはメダル獲得の可能性の高さで期待されている競技の1つだ。

氷上の短距離走の趣のあるこの競技は、とにかくスピードの速さが勝利のカギを握っている。またカーブでのコントロールも重要。



スタートのダッシュと持久力が必須のこの競技。君の指にも持久力が必要



スタート直前の緊張感漂う一瞬。これから厳しい戦いに向おうとする選手の胸には勝利の2文字しか存在しない



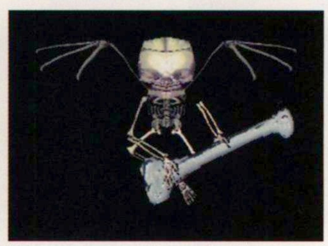
スピード感がひしひしと伝わってくるコーナーリング。リンクに映り込む選手も美しく再現されていてリアルさが増している

アクション

ようこそ、摩訶不思議な世界へ PARANOIA SCAPE

マチルダ
98年1月下旬発売予定
5800円

3Dピンボール形式のアクションゲーム。自機を前後左右、上下に移動可能。ボール代わりの脳を打ち込んで敵を倒したり、仕掛けを見つけたりするのだ。



プレイヤーが操作する彼（？）の名は「骸骨くん」。この他、登場するキャラは奇妙な形をしたものばかり



上は骸骨くんの動作の連続写真。羽根を羽ばたかせているのが分かる。彼らは1対で1組となり、手にした骨をフリッパー代わりにして脳をカッ飛ばすのだ

S・マッドジョージの作り出すシュールな世界

ゲームに登場するキャラやステージのデザインは、ハリウッドで活躍中のメイクアップ・アーチスト、スクリーミング・マッドジョージ氏が担当。映画同様、氏の奇抜なデザインには驚かされるぞ。

不気味で美しい各ステージ



ステージ画面。マッドジョージ氏のセンスが大爆発したデザインとなっている



これも背景。目玉はギョロギョロと動いて気持ちわる～い

シミュレーション

ゲーム作りはなかなかキビシイ
キングオブプロデューサー

GMF 12月4日発売予定 6800円

プレイヤーはプロデューサーとなり、ゲームを作り上げていくのだ。初めに、企画を立てるためディレクターとプランナーを選出。ゲームのジャンルはRPGやアクションなどたくさんあり、好きなものを選べるようになっている。また、制作を開始するとき、プログラマーやシナリオライターなどを集めなければならない。社内の人だけでなく外注に出すことも可能。最終的に広報や営業活動なども行い、全てのジャンルでミリオンセラーを狙うのだ。

ディレクターを選択



⬆ディレクターは5人の中から選ぶことができる。一人一人能力が異なるのでよく吟味してから決めよう。どのようなものを作りたいかもコメントしてくれるぞ



⬆まずは資金5000万が用意され、6ヵ月の間にゲームを作らなければならない





⬅➡制作中にはさまざまなイベントが起こったり、キャラのコンディションも変化するぞ



⬆歴史シミュレーションや恋愛シミュレーションなど、ジャンルの中でも細かく分類することができる

アクション

破壊の王ドクター・ドゥームの野望を阻止しろ
ファンタスティック・フォー

アクレイムジャパン 10月発売予定 5800円

全宇宙を支配しようとする悪の組織を倒すために戦うのだ。プレイヤーは5人の中から1人のキャラを選択。5つのステージを攻撃や投げを駆使して進んでいく。1人でプレイするときにコンピュータが一緒に戦ってくれる機能やトレーニングモードなども付いているのだ。マルチタップ対応なので4人同時プレイが可能。

⬇4人同時プレイでガンガン敵をやっつけよう





⬆ステージ上には体力回復やコンティニュー回数の増えるアイテムなどが落ちているぞ



⬆一緒に戦うコンピュータのキャラクタも自分の好きなキャラを選ぶことができる

特有の攻撃方法を持つキャラクタたち

攻撃するときに手がハンマーの形になったり、ファイアボールを投げるなど、キャラクタによって攻撃方法が違うのだ。また、攻撃ボタンを連打することで連続攻撃もできる。みんな個性的な奴ばかりなので、ビジュアルを見ているだけでも楽しいぞ。



➡このキャラがファイアボールを使うことのできるザ・ヒューマン・トーチだ

⬇腕からビームを出し攻撃するので、少し離れたところから敵を倒すことができる





⬆自分の身体をボールの形にして、バウンドさせながら攻撃するキャラもいるのだ

スペシャルアタックで一気に敵を倒せ

通常攻撃の他に、コマンドを入力することで強力な攻撃が出せる。これはスペシャルアタックといい、各キャラに何種類かずつ用意されている。また、フォースパワーというゲージが設定されており、このゲージを消費するスーパースペシャルアタックもある。

⬇スペシャルアタックの1つ、コズミック光線。敵を貫通して攻撃するぞ





⬆スペシャルアタックは何回出してもいいので、コマンドに自信のある人はどんどん使っていこう



⬆これがスーパースペシャルアタック！！

RPG

パソコンの名作がPSに登場！
The Legend of Heroes III
白き魔女 もう一つの英雄たちの物語

GMF
98年2月発売予定
5800円

RPGの老舗ともいうべき日本ファルコムが94年に出した、『英雄伝説III』の移植作品だ。基本的にはパソコン版に忠実な移植となっているが、よりユーザーに分かりやすくするため、システム面での追加・変更がなされている。特に戦闘システムは、プレイヤーが個々のキャラクタを操作できるように変更される予定だ。



パソコン版にはなかったマップシステムを追加。これでフィールド上でも迷うことはない？



こちらは拡大地図。現在いる場所が拡大表示され、地名や町、城の名前を見ることができる



フィールドは広大。うろうろ歩き回っていると、ひょんな所にアイテムが落ちてたりする

まずは幼なじみと巡礼の旅へ

主人公はトルタ村に住む14歳の少年、ジュリオ。物語は、彼が幼なじみのクリスチーナとともに、成人の儀式である「巡礼の旅」へ出発するところから始まる。全部で5つの町を回って魔法の鏡を見ることが目的のこの旅だったが、訪れる先々で異変と遭遇する。それを解決していくうちに、彼らは英雄として名を広めていくのだ。



14歳になると、トルタ村では成人の儀式として巡礼の旅に出るのが掟なのだ



異変は物語の序盤から起こる。この後美しいはずの水面に邪悪な渦が立ち上る

アドベンチャー

推理も恋愛も楽しめる！
卒業M

ハーティロビン（イースリースタッフ）
98年1月発売予定
価格未定

小説やコミック、CDドラマなど、さまざまなメディアで展開されている「卒業M」が、今度はゲームとなってプレイステーションに登場するぞ！ キャラクタは、ファンにはすでにおなじみの私立誠龍高校「3-A5人組」。この個性あふれる男子校生たちの学生生活に関わりながら、疑似恋愛も楽しめるゲームとなっている。

5人のキャラと協力して事件を解決するのだ

教師となって教え子を育てていく今までの『卒業』シリーズとは違い、『卒業M』は事件を解決することが目的の推理アドベンチャーゲームとなっている。プレイヤーが操作する女性主人公は、事件に巻き込まれた実の兄を探すため誠龍高校の5人と協力して事件を捜索していかなければならない。もちろん、一緒に行動しているうちに仲良くなり、恋愛関係におちいるなんてことも。ただし一緒に行動できる男の子は1人だけ。5人の中から誰を選ぶかによってストーリー展開も違ってくるぞ。



なんと、お目当ての男の子の部屋に遊びに行くこともできるのだ！ どんなお話ができるのか、わくわくしちゃうね♥

パートナーキャラクタ
現在一緒に行動しているキャラクタが表示される（しかもこ〜んなに大きく！）。ストーリーは章立てになっており、各章ごとにパートナーを選べるようになっている

サブキャラクタ
一緒に行動しているキャラクタ以外の人間と出会うとここに表示される。話しかければ、いろいろと情報を引き出すこともできるのだ

アイテム表示
現在使用可能なアイテムが表示されている



これがメイン画面。イベント発生時以外、基本的にはこの画面でゲームを進行させることになる

RPG

人類を新天地に導くことができるか？
1010 "WILL" The Starship

サンテックジャパン 11月6日発売予定 5800円

宇宙戦艦の艦長となり、仲間である6人のクルーとともに宇宙を航海していくゲーム。目的は滅亡した地球の代わりに人類が住むことのできる新天地を探すことだ。航海途中に遭遇した敵は、シューティングの要領で倒していく。6人のクルーの役割をしっかり把握し、彼らをうまく使いこなしていくことがポイントなのだ。



アイテムを使って、自機をパワーアップさせていくこともできる



キャラはフルボイスで喋る。あの飯島愛さんが声をあてているキャラもいる

アドベンチャー

ハードボイルド探偵、再び謎に挑む
探偵 神宮寺三郎 ～夢の終わりに～

データイースト 98年4月発売予定 価格未定

『神宮寺三郎』シリーズ最新作。プレイヤーを変えて物語を進めるザッピングシステムを今作でも採用。今作では新たに推理システムを採用。話の理解度を確認させ、十分理解していないと捜査をやり直させる、というものだ。

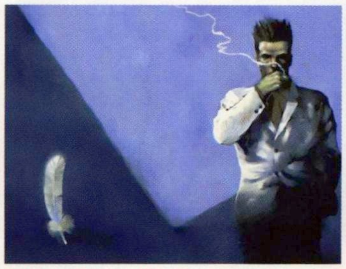
前作(PS版)の画面



⇧『探偵 神宮寺三郎「未完のルポ」』より。困った時にはタバコを吸おう



⇨神宮寺の有能なるパートナー御苑洋子



⇧本作のポスター用イラスト。モノトーン調の色彩がより渋さを増していてかっこいい

シューティング

新たな機体が加わった
蒼穹紅蓮隊・黄武出撃

データイースト 12月25日発売予定 価格未定

ロックオンして敵を倒すのが特徴的な『蒼穹紅蓮隊』がPSで登場。アーケードを完全移植したモードのほかに、初心者向けのPS版オリジナルモードを用意。また、3機だった機体が新たに1機追加され4機になったぞ。さらに、オープニングやステージ間に流れるムービーも追加されたのだ。



⇧巨大レーザーの合間を縫って攻撃をしかけろ



⇨この弾の嵐を避け切ることができるか

シミュレーション

車掌は僕だ、運転手は…僕か？
電車でGO!

タイトー 12月発売予定 価格未定

ゲームセンターで大人気の鉄道運転シミュレーションゲーム。実在の路線や駅、車両をCGでリアルに再現している。渓谷を眺めながら走る初級ラウンドから、過密ダイヤをクリアーする上級ラウンドまでモードは4種類。スピードや走行距離が異なるので自分の腕に合わせてチャレンジできるぞ。



⇧上りや下りのスピードには気をつけて



⇧いよいよホームに到着。時間に気を配って停車位置を越えないように止まろう

シミュレーション

正義の味方と悪の手先、どちらを選ぶ？
コマンド&コンカー コンプリート

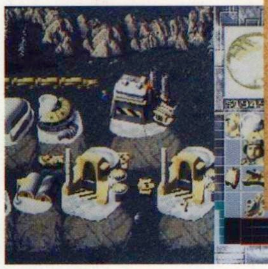
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 発売日未定 価格未定

パソコンで人気だったウォー・シミュレーションがPSに登場。プレイヤーは、地球の平和を守る正義の軍隊「GDI」か、非道の限りを尽くすテロリスト集団「NOD」の2軍から選択。戦闘前に指令が与えられ、これがクリア条件となる。敵との交戦はリアルタイムで進むので、先手を取って攻撃しよう。うかうかしていると全滅するぞ。

⇩抗争の原因である鉱物、ティベリウム



⇩「GDI」の拠点。ミッションには基地の死守も用意





⇧「NOD」の攻撃が始まる。緑のゲージは兵士の体力だ

ETC.

ミニゲームで彼女のハートを射止めよう！
まじかるで～とドキドキ告白大作戦

タイトー 秋発売予定 5800円

3人のそれぞれ違ったタイプの女の子の中から1人を選び、デートを重ねつつ親密度を上げていくゲーム。デートの目的地へたどり着くまでには、全部で17種類用意されているミニゲームをクリアしなければならない。うまくクリアして親密度ランクを上げていけば冬のクリスマスパーティーで告白し、彼女と結ばれることも可能！

⇩各ゲームでノルマを達成できないとライフが減り、すべてなくなるとゲームオーバー！



好みの娘を選んでデートに誘おう♥



⇧デートコースを選ぶときは彼女の好みを聞くことも大事だ　⇧自分の名前を入力したあと、3人の中から好きな子を選ぼう

※画面は開発中のものです。



新生 NOW ON SALE!

発売ゲーム&ソフトレビュー

1997 8・21→9・17 Version

今号のイチ押し 『ブレスⅢ』に注目せよ

あの、ゲーム三昧の日々を送った楽しすぎた夏休みももう過去の話。これからは心機一転、夜も長くなる秋に向かってゲーム三昧だ!(結局ゲームやるんだね…)

本コーナーも心機一転、新装開店を敢行! 評価を織り交ぜた紹介記事であった従来のスタイルを一新。これから発売されるゲームソフトを、当編集部員が実際にプレイし、率直な感想と評価を行う、いわゆる「レビュー」に重点をおいた構成へと大変身を遂げたのだ。わかりやすいデジタルなポイント表記の評価とともにレビュアーのコメントが基本。そして、そのソフトの「第一の注目点」に対するポイント評価も行っているので「このソフトはどの点が特に優れているのか」「どこが問題なのか」がさらに早分かりだ。

で、記念すべき新生「NOW ON SALE!」第1回目の巻頭を飾るのはコレ、『ブレス オブ ファイアⅢ』だ。読者からの前人気も高く、編集部一同より圧倒的支持も受けた「今号のイチ押し」ソフトの評価を、まずはご覧あれ。とにかくオススメだ!



ブレス オブ ファイアⅢ

RPG	
カプコン	
9月11日発売予定	5800円(2枚組)
メモリーカード対応(1~3ブロック)	

オリジナルRPGシリーズの第3弾。「竜一族」の末裔であるリュウが、仲間と力を合わせて、竜一族滅亡の謎を探るために旅をする。

VISUAL REVIEW	佐々田	不破	原
	9	8	8

ポリゴンで描かれたフィールドを、スプライトで描かれたキャラが歩き回る。ダンジョンなどの移動と戦闘の間に画面の切り替わりが存在しないのが特徴。

TEMPO REVIEW	佐々田	不破	原
	8	8	7

ストーリー展開のテンポがよく、プレイヤーを飽きさせないようなシナリオが多い。シナリオと戦闘のバランスもよく、結構サクサク進むことができる。

リュウよりモモの秘密が知りたい Point 9

とにかくストーリーが面白い。勇者が巨悪を倒すといった勧善懲悪ものではなく、自分は何者で、何をすべきなのかという疑問の回答を探しているうちに、最後の敵の前にたどり着くといった感じのストーリー展開で、聖人君子ではなく、強大な力を持っていながら、むしろ周囲に流されるように生きるリュウに、親近感すら覚える。特に幼年期のリュウは、生きるためとはいえ仲間と追いはぎはするわ、悪人の口車にのって押込み強盗はするわ、刺客に追われたうえに、王女誘拐のぬれぎぬを着せられるわで、本当に勇者っぽくない。最後の敵との戦いは、結構考えさせられるものがあり、シナリオライターの力量に個人的に感心した。後は仲間のモモちゃんがかわいい。以上。 (佐々田)

日本国憲法第14条 平等の精神を学ぶ Point 8

このシリーズって、人間以外のいろんな種族が出てくるよね。だけどそれが、種族ごとに固まって暮らしてるんじゃなくて、ちゃんと共存してる。こういう、外見とか能力差を超えた世界観ってのが、このシリーズの隠しテーマって気がするんですよ。これを読んでいるみんなも、絶対いじめとかしちゃダメだよ。そういう僕は大人になっても周りの人にいじめられてるけど、強く生きてますす。まぁ、言葉ぜめはけっこう好きなんだけどね…コホン。さて『Ⅲ』なんですが、ストーリー的にもシステム的にも、なかなか優秀なデキ。釣りをはじめとしたお楽しみも多いし、RPG好きなら押さえといて間違いないです。ちょっとシナリオが「お使い」っぽくなっちゃったのが唯一の不満点かなぁ。 (不破)

システムは少し雑でもキャラは良い Point 7

システムも世界観も、かなりオーソドックスなRPG。ゲームの序盤でなにをしていいのかよくわからなかったり、ディスクの読み込みが頻繁にあったりと、細かい部分での粗さが気になります。しかし、キャラクタがとても魅力的。セリフによる性格描写だけでなく、イベントごとに細かい動きを見せるので(特に幼年期のリュウの仕種がかわいい!)感情移入しやすくて良いです。また戦闘システムもシンプルでサクサク進むうえ、モンスターの動きがユーモラスなので見ていて楽しい。前2作を知らない私でも十分楽しめたので、興味があるならプレイして大丈夫でしょう。ただ、冒頭のイベントで、ドラゴン姿のリュウが人々を襲う描写は、個人的にちょっとショックでした。 (原)



レビュアー紹介

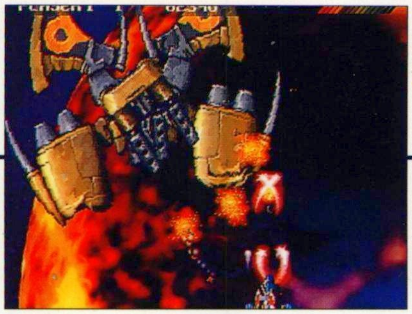
黒井敏典 SF映画マニア。敬愛する作家は梶原一騎。スピルバーグの『ロストワールド』は『恐竜グワンジ』以下でブンスカ。最近、猫がいなくなって少し寂しい。

千田誠行 女子高生・未来の美少女警察・アイドル・錬金術士から、たまごっちまでなんでも育成するプレマガが誇るトップブリーダー。でも趣味はネッシーの研究。

伊藤明照 六本木でラバーやってます。ゲーム歴は約10年。愛読書はegg。最近は『モンスターファーム』一筋。レビューは辛口。

北村光広 社長と呼ばれ続けて、はや半年?何故社長なのかは秘密なのだ。コナサポ担当。ACT・SHTゲームが好き。先日行った絵留レベル2は、最高でした。

NOW ON SALE!



X2

シューティング

カプコン	
8月21日発売予定	5800円
パスワードコンティニュー	

海外で製作された「縦」「横」両スクロールステージのあるシューティングゲーム。ダメージ制の自機とテクノ調のBGMが特徴。

VISUAL REVIEW

木村	柏又	北村
7	7	6

和製のシューティングゲームにはあまり見られない「レンダリング」系のグラフィックが見物。描き込み自体も結構激しく、雰囲気はわりといい感じだ。

やっぱSTGはバランスだよねぇ Point 6

これでバランスが良ければ、かなり「いいじゃん」と思うのだが…。BGMも物足りない(これも好みの問題だが)ものの、グラフィックの雰囲気などは個人的には好きだし。

とにかく、ゲームの前の自機選択で(パワー、スピード、バランス各タイプがある)パワー重視の機体を選ばんことには、どーにもならんのにはまいったなぁ。いろんな部分が「おしぃ」デキなんだよね…。

(へっぽこシューター自覚木村)

なにも考えずに遊ぶならいいかも Point 4

グラフィックはいわゆるレンダリング処理がされていて、立体感があるはずなんだけど、なぜか画面上ではのっぺりと見えるのはナゼ? ゲームはアイテム拾って撃つだけの非常にシンプルなシューティング。自機が破壊されてもパワーアップが維持されるので、小難しいゲームの合間にボケーっと遊ぶなら楽しそう…。「それにお前は5800円払えるのか」とか言われるとすこしツライかもしれませんけどね。

(柏又)

敵のカタさがハンパじゃない Point 6

まぁとにかく、最初の機種選択でパワー重視の機体を選ばないと目茶苦茶キッツイ。つーか、それ以外の機体を選ぶと、ゲームにならないくらい敵のカタさがハンパじゃない。移植時に難易度は下げたらしいんだけどねぇ。全体的にポリゴンっぽい雰囲気が出ていて、グラフィック的にはいい感じかもしれないが背景が寂しい。でも画面外からホーミングミサイルが飛んでくるのだけはすっごくいただけないよなぁ。

(北村)



ロボ・ピット2

アクション

アルトロン	
発売中	5800円
メモリーカード対応(1ブロック)	

96年1月13日に発売された3D格闘ゲームの続編。換装可能なパーツも増えて、キャラメイキングが複雑に。ストーリーモードも追加。

SYSTEM REVIEW

黒井	北村	千葉
5	4	5

倒した敵のパーツを入手。戦いで使用した武器のスキルアップや経験値によるレベルアップ。ゲージを溜める必殺技など複雑なキャラメイキングがウリ。

ロボット兵団のようなストーリーモード Point 4

意思を持ったロボットがコンピュータの反乱を阻止する…というストーリーモードは手塚治虫のマンガを彷彿とさせるものがあり、正直言ってある種のギャップを感じた。

ロボットのキャラメイクのシステムは面白いが、キャラ的に押しというか、華に欠けるきらいがある。アニメの版権ゲームだったら、そのへんもっと面白くなったのでは。個人的に、非人間型ロボットの前作のノリは、好きなのだが。

(黒井)

もう少し戦闘が遠距離戦主体なら Point 5

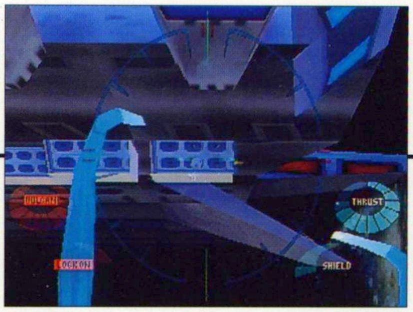
最近のロボット物は、飛び道具を主体にした戦闘になることが多く、またそれがウリにもなる。だがこれはそうなりにくく、ほとんどの場合が接近戦となる。そういう意味では最近のソフトに対するアンチテーゼなのかもしれない。またロボットに目が付いており、非常に親和性の高いものとなっているので、もしかしたらこのソフトは低年齢層を狙ったソフトなのだろうかとも考えさせられることも。でもなあ…。

(北村)

格闘戦がまるで子供のケンカだ Point 4

このゲーム、ロボットに意思がある事や、パーツの付け替えができる等々、ウリはあるのだろうが、やはりメインとなるのは戦闘シーンのはず。その肝心の戦闘シーンがこのデキでは…。一応、近・遠距離攻撃の区別はあるが、遠距離攻撃がなかなか当たりづらく、それほど連射できるわけでもないので、自然と近距離でのドツキ合いになってしまう。これがまた、子供のケンカとしかいえないかんじで…。

(千葉)



スターボーダーズ

シューティング

アクレイムジャパン	
8月21日発売予定	5800円
メモリーカード対応(1ブロック)	

3Dタイプのシューティング。惑星テラを異星人から取り戻すため、ホーミングレーザーとバルカンを武器に戦ってゆく。ダメージ制。

DESTRUCTION REVIEW

北村	柏又	佐藤秀
3	3	3

武器のホーミングレーザーが、SSの『パンツァードラグーン』を彷彿させる。だが、ロックオンさせにくくバルカンがオーバーヒートするのもちょっと。

なんか淡泊だし、映像もツライす Point 4

とにかくツライのが、視点を変えられないこと。だから上記写真のようにコックピット型の視点で戦うしかないし、なんか当たり判定もわかりにくいんだよなぁ。そのわりには敵の攻撃も結構ツライし…。バルカンはオーバーヒートするわ、レーザーはロックオンさせにくいわで、もう大変かも。映像的に見た場合、ちょっとPSソフトとして疑問符つくことが多々あるし。ムービーは結構キレイなんだけど。

(北村)

制限ありすぎの装備武器が不満 Point 3

グラフィックはカッコいいんですけど、ゲームのほうが不条理に感じるほど難しいです。とくに、武器の制限が厳しすぎるところが気になります。バルカンは発射後数秒しないうちにオーバーヒートするし、ロックオンレーザーは使える距離に妙な制限があるうえ、発射後敵機に振り切られることが多くて使う機会が非常に限られます。武器を使いこなす快感があるのだ、という考え方は否定しませんが…

(柏又)

動かぬ視点と単調な展開が… Point 4

はっきりいってこれはツライ。視点はコックピットからのものに固定。展開は単調。バルカンはすぐに弾切れ。ホーミングのロックオンには時間がかかる。BGMも洗脳されそうなくらいにシンプル。自機は1機のみでコンティニューもなし。グラフィックも10年前ならいざ知らずって感じだし。照準のカーソルも目立ちにくい色なのですぐに見失う。せめて演出面で目を見張るようなモノが欲しかったな。

(佐藤秀)

レビュアー紹介

山本真一 頑なに手を出していなかった『ダービースタリオン』をついに購入。周りがハマるわけがよくわかった。なぜって? 俺もハマっちゃってるのよね。

佐々田貴志 2Dモノの対戦格闘をこよなく愛する、もうすぐ26歳のカプサポ担当者。洋ゲーとギャンブル系(脱衣麻雀は除く)以外は、一通りプレイするデス。

NOW ON SALE!



COOL BOARDERS 2 Killing Session

スポーツ

ウエップシステム	
8月28日発売予定	5800円
メモリーカード対応（1～7ブロック）同画面対戦可能・通信対戦可能	

爽快感バツグンのスノボーゲームに続編が登場。1回のトリックの点数を競うワンメイクジャンプやハーフパイプなど、新要素満載だ。

COOL REVIEW

不破	柏又	大石
9	7	7

音楽、ビジュアル、キャラクタ。すべてクールに決めてやるぜって意気込みを感じる。さて、狙い通りヤングのハートをガッチリキャッチできるだろうか？

見物客がいないと燃えねぇんだよな　Point 9

前作は、はっきりいってスノボーの楽しさの追求が甘かった。でも今作はもう、まったく比べられないほど良くなってます。やっぱスノボーにはハーフパイプがないとね。ワンメイクジャンプも燃えます。おまけに、操作できるキャラにアイリンって女の子がいて、これは男として燃えます。でも、1人でいくらクールなトリックを決めても少し寂しいので、みんなもできるだけ友人を巻き込んで遊びましょう。（不破）

ゲームに変化を付ける工夫に好感　Point 6

ゲームを単なる障害レースの繰り返しにしないで、スキージャンプの予選のような、ワンメイクジャンプの予選→実際のレースとしたところが○。ゲームを単調にしない工夫が感じられてとてもいいです。また、ワンメイクジャンプだけをとっても、ジャンプ時のスピンやジャンプ中のテクニックなど、これひとつだけでひとつのゲームが成り立つような感じ。このクソ暑い最中になぜスノボ？という気はしますがね。（柏又）

前作の不満点をすべて解消　Point 7

前作よりも、ゲームモードやコース、トリックの種類が増え、遊びごたえが増している。特に、ハーフパイプがプレイできるようになっているのはうれしい限り。連続でトリックを決めていく快感はなかなかのものだ。リプレイで自分の決めたクールなプレイと、トリック名が表示されるのもイイ感じだし。ただ、雪らしさが感じられないコースと、ポリゴンの継ぎ目がやたらと目立つあたりが、ちょっと残念かな。（大石）



エルフを狩るモノたち —花札編—

ETC.

アルトロン	
8月28日発売予定	5800円
メモリーカード対応（1ブロック）	

人気コミックが原作。原作のストーリーに花札勝負を挿入したストーリーモードと、登場キャラを自由に使えるフリー対戦モードがある。

VISUAL REVIEW

平田	大石	佐藤(秀)
5	4	6

ストーリーはアニメがベースなのに、話はすべて静止画とセリフだけで進行してしまう。せめてクライマックスシーンくらいはアニメを入れて欲しかった。

原作は好きっすーでも何で花札??　Point 5

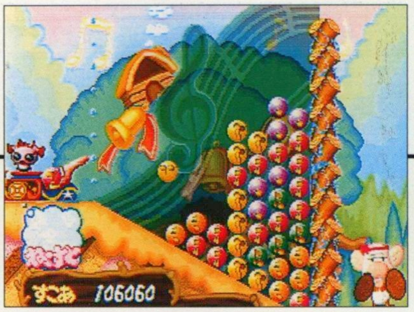
花札好きに買わせたいのか、原作好きに買わせたいのか、いまいち見えてこないこのゲーム。原作の1ファンから見ると、アニメなし、グラフィックいまいち、セリフもワンパターンと、アピール度は少なめ。原作ファンは先日出た『完全版』で十分満足してるでしょ。単に花札遊びたいだけって人ならいいかもしれないけど、役が出来るたびにカットインするキャラのしつこさに、どこまで耐えられるか…。（平田）

キャラがあまり立っていない　Point 5

花札ゲームといえば、脱衣。脱がすといえば、「エルフを狩るモノたち」。で、このゲームなんだろうけど、PSソフトの制約上、Hなシーンは期待しないほうがよいです。まぁ、あるとしても恥じらいの表情とかそんな感じ。花札ゲームとしては可もなく不可もなくって感じだけどキャラゲーとしてはちょっと弱いかな。キャラのグラフィックは少ないし、しゃべりのパターーンも少ない。サービス不足って感じ。（大石）

原作を知らないそんな人には…？　Point 4

花札ってのは、やっぱり面白い遊びだわな。はっきりいって相手がいないときには、TVゲーム版も重宝する。しかし、だ。私は原作を知らないし、何の思い入れもない。原作の設定が「脱衣」という2文字に活かされているのはよくわかった。でもね、勝負が決するごとにしゃしゃり出られるのはちょっと…。ファンなら買い、というのは楽なのだが、原作ファンと花札好きのニーズがどこで折り合うかが問題。（佐藤秀）



ぱすてるみゅーず

パズル

ソフトオフィス	
発売中	4800円
メモリーカード対応（1ブロック）2人同時プレイ可能	

画面内に点在している「音玉」という玉と同色の玉を、発射台から打ち出してくっつけ、3つ以上そろえて消していくパズルゲーム。

SOUND REVIEW

原	千葉	大石
8	9	7

音楽を中心にした世界観を構築しているだけあって音の使い方が耳に心地良い。音玉を消したときの音が気持ちいいので、ノリの良いプレイが展開できる。

ルールはシンプルでも操作に難アリ　Point 5

キャラクタがすごく個性的でかわいいです。ゲームのルールは『パズルボブル』でおなじみの、飛ばして消すタイプ。説明書がいらないくらいわかりやすいので、手軽に楽しめます。また連鎖が決まったときの、軽やかな音が気持ちいいのでクセになるかも。ただ残念なのは操作感の悪さ。狙ったところに音玉を飛ばせないことが多いので、ちょっとイライラしちゃったかな…。それとも、単に私が下手なだけ？（原）

イメージ通りに玉を飛ばせない　Point 5

他の落ちモノゲームと違って、玉を横に投げるというのは斬新なのだが、これが意外に難しかった。投げる角度と力加減の2つの要素によって玉の軌道が変わってくるのだが、これがうまくいかないと、まるで違う方向に飛んでいってしまうのだ。結局勘と運に頼ったゲーム展開になってしまい、せっかくの斬新なゲーム性に水を差す結果となっている。もう少しプレイヤーの意思が反映されれば良かったのだが…。（千葉）

知能よりもタイミングが大切　Point 5

『パズルボブル』ふうのパズル。だけど、打ち出す玉が放物線を描いて飛んでいくため、狙ったところに玉を置くのが難しい。また、玉を打ち出すのもタイミング重視のため、頭を使うパズルというより、アクションゲームに近いノリ。そういうわけで、パズルを解く快感よりも、狙ったところに玉を飛ばせないイライラがつのるゲームになってしまっている。純粋なパズル好きにはちとツライかもしんないですね。（大石）

レビュアー紹介

木村輝彦　HR／HMと「セーラースターソング」をこよなく愛し『涼子サマバケ』を心待ちに今日を生きる22歳。…というのはもちろん田舎の両親にはナイショだ。

柏又和宏　犬好きな女の子を愛する24歳。金属でできた車が走ったり火を吹いたり、爆発したりするゲームが好き。ガンコンがとっても好きで食事の時も手放さない。

NOW ON SALE!



グラディウス外伝

シューティング	コナミ	
	8月28日発売	5800円
	メモリーカード対応（1ブロック） 2人同時プレイ可能	

カプセルをとってゲージを溜め、自機をパワーアップさせる横スクロールシューティング。自機をパワーアップの違う4機から選べる。

TEMPO REVIEW	柏又	佐々田	北村
	8	8	8

ゲーム進行のテンポ、敵キャラクタや背景の配置がプレイヤーを飽きさせないかを評価した。各レビュアーともかなり高い評価を下しているところに注目。

シューター狂喜の完成度に感激　Point 9

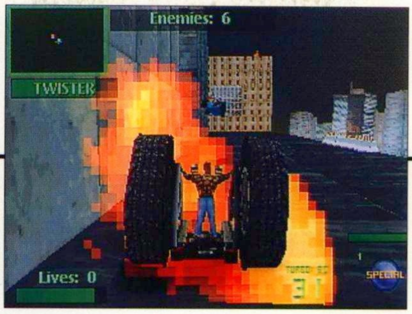
美しいグラフィックと音楽、脳の血管が切れるほどに激しい敵の攻撃とシリーズファンのみならずすべてのシューティングファンにオススメしたいゲームです。演出や仕掛けが細かいところまで良くできていて、プレイする者を飽きさせません。さらに特筆すべきは、プレイ中のロード時間が感じられないこと。CD-ROMのゲームで、避けられないと誰もが考えるステージ間のロードが無いのは賞賛に値します。（柏又）

業務用でも通用しそうな内容が○　Point 8

名作『グラディウス』シリーズの雰囲気が良く出ていて、プレイしていて楽しい。自機が4タイプから選択できたり、2人同時プレイが楽しめたりとシステムも今風で、シリーズのファンなら買って損はないと思う。自機を失うと戻されるところも踏襲しているので、復活の醍醐味も味わえるしね。ただし、難易度が結構高め（シリーズとしては普通かな？）なので、よほどうまい人じゃないと先に進めないかも。（佐々田）

久々のグラディウスだし、買うです　Point 8

システム的に武器のエディットが消えてしまったのは残念だが、2P同時プレイがついたのはグー（沙羅曼蛇じゃないかという噂も…）。難易度も妥当な難しさ加減だし、音楽も結構いいんだ、これが。各ステージのボスの攻撃や、ステージ8のボス6連撃もけっこう燃えるし、いちど倒したボスをやり直すというツラさがないのもいいかな。2周目になんか仕掛けがあるみたいだし、買いでしょう。（北村）



Twisted Metal EX

アクション	ソニー・コンピュータエンタテイメント（SCEI）	
	8月28日発売	5800円
	同画面対戦可能	

街中や田園を舞台にパトカーや装甲車、シャベルカーなどが互いを破壊するために大暴れする。画面を分割しての対戦プレイも可能。

DESTRUCTION REVIEW	柏又	大石	佐藤秀
	9	5	7

敵や建造物を攻撃した時の「破壊に対する爽快感」をチェック。攻撃することがすべてといっても過言ではないこのゲームならではの評価であると言えよう。

眠れる闘争本能に火を付けるゲーム　Point 7

「自分以外はみんな敵。とにかく目に付くヤツはぶっ壊せ！」と言う感じのゲーム内容がステキ。爆発した時、路上に残るガソリンをまいて火を付けたような火柱が、闘争意欲にさらなる火を注いでくれてなかなかいい感じです。また、前作の特徴だったおマヌケな車の数々もマヌケ度がパワーアップしていてグー。前よりも軽快にマイカーを操縦できるところも魅力的。とにかく刺激が欲しい人にオススメです。（柏又）

洋ゲーの大味さが大爆発しまくり　Point 5

タイヤに挟まれたオヤジみたいなぶっ飛んだメカの数々に、強力な武器が満載。これを運転して敵を撃ちまくるんだけど、武器を発射するだけではなく、コマンド入力で敵を凍らせたりとヘンな技も用意されている。洋ゲー・テイスト全開って感じの作品で、かなりいい感じにイっちゃってます。ただ、かなり大味な作りのため、それらのイカした設定がゲームの面白さにつながっていないのが残念っす。（大石）

基本は対戦プレイ能天気な快感が○　Point 6

前作よりも格段に面白くなっている。2P対戦のマップも広々としているし、操作性も向上。でも「じゃあ、お前買うか？」といわれると、正直いって迷う。その場の勢いが自分に味方しなくては、この面白さを存分に味わうことができない。そのくらい能天気なバカゲーなのだ。これが大きなマイナスポイントだな。でも『ランナバウト』にハマった人なら「心配せずに買え」って感じ。かなり爽快っすよ。（佐藤秀）



プリルラ／アーケードギアーズ

アクション	エクシングエンタテイメント	
	8月28日発売予定	4800円
	メモリーカード対応（1ブロック） 2人同時プレイ可能	

'91年に業務用で登場した横スクロールアクション。魔法の杖の打撃と魔法攻撃で敵を倒していき時間を巻くゼンマイを取り戻すのが目的。

TEMPO REVIEW	内海	沓澤	佐々田
	7	5	6

特に強敵がいるわけでもないので、あまりアクションゲームが得意でない人でも、何度かプレイすればエンディングをみることが可能である。

メルヘンな世界のメルちゃんがグー　Point 7

業務用からの移植のタイトルで、発表されたのは約6年前。当然、新しさは感じないが古臭さも感じないのがこのゲームの良いところ。まるで「不思議の国のアリス」を思い出させるような、メルヘンチックでヘンテコな世界感は昔プレイした人でなくても引き込む魅力は十分あります。ちなみに僕はメルちゃん（女の子の主人公キャラ）とは6年ぶりに会ったけど、相変わらずチョコチョコ歩きはたまりません。（内海）

見た目ファンキーその実クレイジー　Point 5

キャラクタのデザインが可愛く、色使いもパステル調で、ファンシーでプリティでコケティッシュな感じがしていいなーなんて思ったんです、最初は。しかし、ステージが進むにつれて、ボスのデザインが変態的になってきたり、建物から生えている艶っぽい足がとおせんぼしたりと、脳味噌が破裂しそうな世界が展開します。ゲーム自体はごく普通のアクションなので、この異様な世界観に興味があるなら…？。（沓澤）

お買い得感がイマイチかな？　Point 6

レトロゲームの移植だけあって、ルールや操作方法がとにかくわかりやすいので、かるく遊ぶにはいい。ただ、この1タイトルしか入ってないので、よほどのファンでもない限り、買ってまでプレイしたいと思うかどうかは疑問。ゲーセンに登場した当時は、R-3の奇天烈なセンスや、キャラのかわいさで話題にはなったものの、今プレイしてどうかといわれても、正直な話、返答に困ってしまう。（佐々田）

レビュアー紹介

越塚正典　ロボットとお嬢様と幼なじみキャラに目がない。最近では『同窓会』の鮎に夢中だとか。カズ&エターナル木村と共に「ガラスの仮面」同好会を結成。

上山公一　格ゲーのセンスは編集部で一目おかれ、幾多の格ゲーの記事を手掛けてきた男だが、最近はギャルゲーにハマり、違う意味で一目おかれている。（内海談）



ウィズ

アクション

ビー・ファクトリー	
9月18日発売予定	5800円

気球レースの最中、ライバルの妨害で地上に落ちてしまったウサギのウィズ（WHIZZ）がマジカルワールドからの脱出を試みる。

SYSTEM REVIEW	黒井	大石	内海
	3	3	6

斜め上の視点、クォータービューでプレイするアクション。それゆえ方向キーと主人公の移動がうまく対応せず、もどかしい感じがする。

斜め上の視点はちょっとツライ　Point 4

「不思議の国のアリス」からインスパイアされたと思われるキャラなどのデザインセンスは洋ゲーならではの感覚だ。クォータービューの視点でプレイするアクションは新鮮ではあるが操作に慣れるまで時間を要する。洋ゲーが好きな人には受け入れられると思うが、かなり好き嫌いが分かれるシステムだ。クォータービューだけではなく、ポリゴンで視点の切り替えとかも入れてほしかったが、どうだろうか。（黒井）

操作性が悪く思い通りに動けず　Point 4

ゲーム画面は、斜め45度からの見下ろし型のため、キャラは斜め方向に動かすことになる。だが、コントローラー操作は、十字キーの「上」で「右斜め上」といった感じ。そのため、画面上の動きと操作の間に、微妙な感覚のズレが生じてしまい、ちょっと遊びにくくなっている。まぁ慣れてしまえば問題ないのかもしれないが、細かな操作が生死を分けるアクションもので、この操作性はちょっとつらすぎる気が…。（大石）

アクションとして平均点…かな?　Point 5

かわいいウサギの主人公ウィズや童話の世界をイメージしたようなステージ作りは、お子様や女性を惹きつける魅力があります。テンポも良くコントロールもしやすいお手本みたいなクォータービュー視点のアクションゲーム。ゲームバランスは良いので、このキャラに魅力を感じるのなら買ってもいいかも。ただ、キャラクタの魅力を出すのであれば、もう少しキャラが大きくても良かったのではと思うが…。（内海）



メックウォリア2

シューティング

バンダイビジュアル	
8月28日発売予定	5800円
メモリーカード対応（1ブロック）	

2足歩行のロボットを操り、48にも及ぶミッションを戦い抜いていくバトルシミュレータ。機体と武装は任務や地形に応じて選択可能。

VISUAL REVIEW	大石	北村	沓澤
	6	6	5

テクスチャーがのっぺりとした感じのため、最近のゲームと比べると地味な印象を受ける。機体が破壊された時のパーツが飛び散る細かさは良いのだが。

スピード感がなくちょっとつらい　Point 6

機体の動きはスムーズで、ストレスを感じずに戦闘が楽しめる。遠くの敵もきちんと表示されるのもイイ感じ。ただ、シミュレーション重視で製作されたためか、全体的にスピード感が乏しく、一瞬の動作で攻撃を避け、反撃を行うといった緊迫感あふれる戦闘の駆け引きは薄くなっている。ミッション内容もあまり代わり映えしないのも物足りなさを感じた。一昔前なら大いにハマれただろうが、今となっては…。（大石）

メックの動き自体は良いのだけど…　Point 6

2足歩行のロボットを操り、与えられたミッションを次々と戦い抜いていくソフトなんだけれど、ちょっと爽快感にかけるきらいがあるんじゃないだろうか。メックたちの動きは往年のロボテック(アーケードの)のままでかなりよさげではある。でもなぁ、グラフィックからいえば、いまどきの映像ではないんだけれども…。でもこの手のソフトはそういう点で勝負するっちゅーもんでもないか。（北村）

この手のゲームは操作性が…ねぇ　Point 5

私はロボット大好きの24歳、年男なのですが、それと同時に反射神経85歳程度の24歳、駄目男でもあるわけです。そのうえ方向音痴なので、この手の3D視点のゲームは全然できません。そんな私がプレイしてみた結果、敵に照準が合わせられなかったり、すぐ建物に引っかかって動けなくなったりしました。ただ、私がへぼい人なのをさっぴいても、操作性はいまいちだと思います。世界観とかはいい感じですけど。（沓澤）



実況パワフルプロ野球'97開幕版

スポーツ

コナミ	
8月28日発売予定	5800円
メモリーカード対応（5ブロック） 同画面対戦可能	

おなじみ『パワプロ』の最新版。データが新しくなっただけでなく、他機種版で好評のサクセスモードやチームアレンジが追加された。

OPERATION REVIEW	沓澤	佐藤秀	千葉
	7	5	6

操作系統はこれまでのシリーズで完成されているので、特に問題はなし。ただ、N64版をやりこんだ佐藤秀は3Dスティックとの違和感に苦しんだ模様。

ようやく他機種に追いついたか…　Point 8

このシリーズは最強の野球ゲームだ！　と個人的には思っているのですが、PS版に関しては他機種版のほうがデキが良く、悲しい思いをしてきました。でも今回はちゃんとサクセスモードとか入ってるし、データも最新のものになったので、現時点で最強の野球ゲームと呼べるのではないでしょうか。難点があるとすれば…、選手交代のたびに読み込みに入るのは勘弁してくれーって程度ですかねぇ。（沓澤）

サクセスモードはやはり面白いが…　Point 7

『パワプロ』といえばサクセスモード。そんじょそこらの育成ゲームよりもはるかに面白いもの。野球ゲームが苦手（投球に集中するあまり、守備がおろそかになるんだよねー）な私としては、このモードの存在が大きい。N64版をプレイした後だけに、カーソルの動かしづらさが気になったがそこはそれ。もともとN64版を持っていない人には気にならないでしょう。N64版を持ってない人は買いってところか。（佐藤秀）

サクセスモードが抜群に面白い!!　Point 8

野球中継などロクに見たこともなく、当然野球ゲームにもほとんど興味のない私だが、今回追加されたサクセスモードにハマってしまった。このモードは、1人の選手を育てていく、いわゆる育成SLGのようなもの。訓練によって溜めた筋力や技術力などのポイントで能力を上げていくのだが、これがメチャクチャ面白いのだ。また、恋愛SLGの要素も入っており、プロ野球選手の生活がたっぷり楽しめるぞ。（千葉）

レビュアー紹介

阿部尚希　女好きとよく書かれてるニュース担当。最近のお気に入りは『モンスターファーム』と「SPEED」の島袋寛子ちゃん。情報求ム。

内海一秀　「最近のギャルゲーはイカン！」と、厳しく叱咤する彼。どうやら最近、愛しのお団子頭系美少女キャラが登場しないのが原因らしい。目～覚ませよ。

※『ウィズ』は今回のNOW ON SALE!の対象期間中に発売される予定でしたが、記事の作成後に発売の延期が決定されたため、記事を掲載しています。



DARKSEED Ⅱ

アドベンチャー	ビー・ファクトリー	
	9月18日発売予定	5800円
	メモリーカード対応（1ブロック）	

H.R.ギーガーが描く幻想的なビジュアルが話題のシリーズ第2弾となる作品。奇妙な殺人事件の謎を求め「ダークワールド」を体験する。

VISUAL REVIEW	上山	平田	山本真
	5	6	5

映画「エイリアン」などを手がけた、ギーガー独特のダークな世界、そして不気味な古き神々たちの姿が、美しいビジュアルによっていい雰囲気出してます。

ギーガー好きでもちと、ツライ　Point 4

まぁ、個人的にはギーガーの世界っていうか、こういうダークな雰囲気は好きなんだけどねぇ…。実写取り込みのキャラの動きはノロいわ、コマンド操作も難解複雑、謎を解くための鍵の提示なんかもないため、何度も同じポイントを行ったり来たり。もともと重厚な世界観だけに、テンポが遅いから長時間プレイしているとチト疲れる。セリフのウインドウも狭くて文字読めないし。シナリオの内容はいいのになぁ。（上山）

テンポが悪く難度も高め　Point 5

前作をプレイしていない人間のことをまるで配慮していない導入部分が気になった。自分のおかれた状況をまるで理解出来ないままに尋問受けてるし。その後もノーヒントでゲームが進行していき、プレイヤーを突き放した作りはいかにも洋ゲーという感じ。各所の移動は時間がかかるし、メッセージの表示ウインドウが小さすぎるのも不親切。ゲーム自体は推理の要素が強くて面白いだけにもったいない。（平田）

主人公のセリフは笑えるけど…　Point 5

前作の続きのストーリーが展開していくのだが、前作をやっていないと話がぜんぜんわからない。唐突に殺人の容疑者にされてもなぁ、と思ってしまう。また、ゲーム自体のテンポもいまいち。ただ、ビジュアルはなかなかにリアル。ギーガーの描いたワールドが好きな人にはたまらないものがあるだろう。個人的には主人公の淡白でバカバカしすぎるほどバカバカしいセリフがおすすめ。かなり笑えるよ。（山本真）



栄光のセントアンドリュース

スポーツ	小学館プロダクション	
	8月28日発売予定	5800円
	メモリーカード対応（2ブロック） 多人数プレイ可能	

最古のゴルフコースとして、ゴルファーの憧れの的となっているセントアンドリュースをポリゴンで再現。先にN64でも発売済み。

OPERATION REVIEW	佐藤秀	阿部	平田
	5	3	5

操作性は平凡、もしくはちょっと…といった評価に。3Dスティックを使用したN64版の操作に楽しみを見いだした後では、これがイイトコか。

コースは良くとも新鮮味なし　Point 5

各ホールを実写映像ではじめに見せてくれるのはとてもいい。このへんは良くなっている。しかし、グラフィックはN64版に劣るし、先に述べた操作の楽しさも失われている。腕の振り具合を決めて、インパクトの強弱を決めて打つ。この操作がボタンひとつで行われる（N64版では3Dスティックの倒し加減で腕の振りを調節）と何とも味気ないのだ。でもゴルフゲームとしては及第点をつけてもいいかな、と。（佐藤秀）

凝ってはいるが全体的に質が低い　Point 4

名前、利き腕設定はもちろん、コースをまわるときに使用するクラブやボールの種類まで決定できる選手作成モードが秀逸かな。でも、グラフィックの粗さやストレス溜りまくりのレスポンスの悪さなどがどうしても目立ってしまいました。特に後者については最悪。ボタンの反応が若干鈍いために、ボールを打つタイミングがつかめずにOB連発でしたよ。個人的には『みんなのGOLF』のほうが好き。ラクだし。（阿部）

仕様は本格的でも演出面が弱し　Point 5

プレイヤーからフィールドまでポリゴンで構成されていて、コースの臨場感が伝わってくる。でも、プレイヤーの動きがぎこちなくボールの飛び方も不自然。スタンスを変えられたりパラメータが細かく分けられていたりと、仕様が本格的なだけに見せ方に工夫が欲しかった。おまけのムービーも、攻略の参考にはならないが、難度の高いバンカーなども見られるし、伝統のコースの雰囲気が味わえてお得な感じ。（平田）



悠久幻想曲

シミュレーション	メディアワークス	
	発売中	5800円
	メモリーカード対応（2ブロック）	

泥棒の濡れ衣を着せられた主人公。街の人の信頼を取り戻すべく、仲間達の協力を得ながらなんでも屋の仕事をしていく育成SLG。

VISUAL REVIEW	平田	山本真	沓澤
	7	5	5

絵柄に賛否両論。ていうか好きな人は少数派。淡いタッチが気に入らないのでしょうか。ネコ娘とか、すごい可愛いと思うんですけど。僕がお子様なだけ？

どこまでキャラに愛をそそげるか　Point 7

クリアだけしようとすれば意外と簡単にできるんだよね。戦闘系の技能ばっかり鍛えて、キャラの相性なんかも気にしないで、ひたすら仕事こなしてればいいんだから。でも、そんな単調な作業の繰り返しにならないよう、適度に強制イベントが挿入されて、うまいことメリハリが付けられてる。お気に入りのキャラができれば、週末のイベント探しも苦にならないと思うし。育成部分とイベントのバランスが絶妙。（平田）

キャラに頼り過ぎ後半だれるかも　Point 5

アクセスも少なく、メッセージがスキップできるなど、極力ユーザーにストレスを感じさせない作りは評価できる。ゲームシステムやバランスも練りこまれているとは思うが、肝心のキャラに愛着が持てない。それでも一応、ハッピーエンドは拝めてしまう。このゲームでは、キャラの個性にあった技能しか鍛えない、など、自分に制約を課すとかして新しい遊び方を探すことが必要なのかな。俺にはできないが。（山本真）

絵柄が好きなら買ってもよし　Point 7

ゲームの進行はひたすら淡白。だいたい3時間くらいでエンディングまでいけるので、シミュレーションとしては適切なリズムで遊べると思う。この手のゲームはキャラの魅力が第一なのですが、キャラは男女ともに個性的なのがそろっているし、それに伴い豊富なイベントが用意されていて、キャラの魅力を存分に伝えてくれる。ギャルゲーとしては及第点なので、この絵柄が好きなら買いではないかと。（沓澤）

レビュアー紹介

原　美和　主に恋愛シミュレーションを担当。格ゲーも好き。無双連刈（ガイの新技ね）目当てで『ストリートファイターコレクション』を待つ今日この頃。

不破誠志郎　ナムコ担当。本当はADVやRPGが好きだが、忙しくてできないため、アクションに逃げがち。発売日に買った『ペルソナ』も、いまだにクリアできず。



熱砂の惑星

アドベンチャー

伊藤忠商事

9月11日発売予定 6300円(2枚組)

メモリーカード対応（1ブロック）

3DCGムービーのアドベンチャー。水を求めて熱砂の惑星をさまよう男の物語。行く手を阻む異星人との戦いは3Dポリゴン格闘。

VISUAL REVIEW

不破	伊藤	黒井
7	6	5

すべて3DCGによるアドベンチャーシーン。グラフィック自体の質は悪くないのだが、荒廃した惑星が舞台だけに、色彩的な魅力に乏しいのは否めない。

誰か僕の代わりにクリアを…ぐふっ　Point 6

水を求めて異星人と戦うって設定がトホホなんだけど、ボリュームたっぷりの2枚組だし、きっと次第にドラマチックなストーリーへと変貌していくんだろうなぁ、ドキドキ。とか思ってました。でも難易度が高く、執念とか忍耐力とか、最近の僕のへなちょこ人生では必要のなかった能力をものすごく要求されるんです。ダメな僕は「もう、いいや…」って、あきらめちゃいました。パワーのある人はどうぞ。（不破）

アイデアは好きでも練り込みが…　Point 3

今年の春のゲームショウで注目してたんですよ。絵も音もノリもいい感じなんで、これを練り込めばって。でも、レビュー用のロムで遊んでガックリ。練り込み度がTGSバージョンとほとんど変わらず。いったい何してたのって感じ。せめて戦闘ごとに体力を回復させるとか、セリフは音声だけでなく文字も入れるとか、それだけでもかなり遊びやすいゲームになると思うんだけど。個人的にかなり残念です。（伊藤）

アニメトピアRは好きなんですが…　Point 3

水の乏しい惑星という設定は、名作SF『デューン』シリーズを思わせるが、絵的な説得力に若干欠ける。難易度も高く、やる気を削ぐ。テクスチャー貼り込みの3Dダンジョンというビジュアルの見せ方は好きなので、もう少し練り込んでほしかった。このゲームがきっかけで樋口智恵子&三橋加奈子をパーソナリティにラジオ「アニメトピア」が復活。おねーちゃん含め、こっちはすげー好きなんですけど。（黒井）



風のノータム

シミュレーション

アートディンク

9月11日発売予定 5800円

メモリーカード対応（1ブロック）

熱気球を操作して、熱気球の競技を行うゲーム。気流に乗って飛行する熱気球を操る際の浮遊感が特徴的なつくりになっている。

OPERATION REVIEW

沓澤	柏又	川上
7	6	6

基本的にプレイヤーにできることは、高度の調整のみ。頻繁に微妙な調整が必要とされるのがもどかしいが、それが熱気球らしさをかもしだしている。

ただ飛ぶだけのモードも欲しい　Point 7

熱気球に乗って空を散歩するというコンセプト自体は良い。気球のふわふわとした感じがしっかりと表現されているので（乗ったことないけど）、空を飛んでいるだけで結構楽しい。ただ、そこに競技という目的が介在してしまうとメチャクチャ難解。かなり風まかせな感じなので思うように操作できないし。ただ飛行してさまざまな風景を見るだけという、アートディンク特有のゲームっぽくないモードも欲しい。（沓澤）

風任せな雰囲気は味わえるけれど…　Point 5

気球を目的の風が吹く高度に乗せて移動させるというアイデアは、斬新でなかなかいいです。ただし「どのへんでどんな気流が発生しているのか」という情報が、ゲーム前に与えられないため、ただ臨機応変に気球を操作するだけの単調なゲームになってしまっています。また、ただ浮いているだけで燃料が減ってしまうのも考え物。これだとルールによっては運任せになる場合が出てきてしまうと思うのですが…。（柏又）

空を漂う感覚をていねいに再現　Point 7

フライトシミュレータは数あれど気球を扱ったものは少ない。最初は気球なんてスピード感ないし…とか思ったが、いざ飛んでみると、浮遊感がたまらない。何も考えずにフワフワ漂うだけで楽しいソフトだ。無論、それだけではなく、しっかりした気球競技が体験できるが、実際かなり難しい。風をとらえ、自由に飛べるようになるには熟練が必要だ。鳥人間コンテスト出場が夢という奇特な人は買い。（川上）



新戦記ヴァンゲイル

格闘アクション

アローマ（ユーメディア）

8月28日発売予定 5800円

メモリーカード対応（1ブロック）
同画面対戦可能

ロボットを操る対戦型格闘シューティング。ポリゴンを活かした立体的フィールドが特徴。ホーミング武器や接近武器を駆使して戦う。

SYSTEM REVIEW

川上	上山	北村
5	3	5

3D空間での高速バトルを目指したのはわかるが、少々見にくくなってしまっている。ジャンルは格闘だがシューティング要素が高く、撃ち合いになりがちだ。

見にくい画面で爽快感が今一歩　Point 4

このゲーム、ジャンルは格闘である。だが、格闘ゲームに必要であろう爽快感が足りない。相手を攻撃するのにいちいち照準を合わせるのはなんとももどかしい感じ。ダッシュ中にカーソルを合わせ、攻撃するのはかなり難しい。対戦相手が常に画面内に見えるように工夫され、ハイスピードでの戦いでも位置感覚を失わないのは○。だけどそのせいで疑似3Dになってしまい、画面が見にくい。（川上）

緊迫感ある戦闘が楽しめない　Point 3

のっけのオープニングから、どこかで見たような登場シーン！　ホワイ…いや、戦艦から飛び立つロボットの姿は、声優、古谷徹のあのセリフを叫びたくなるほど。他にも「それって、ギモ〜ン！」な部分はあるものの、気になるのはやっぱり戦闘シーン。シールドを出して防御したり、近接戦闘ではビームサーベルなんかも出せるんだけど、メインはやっぱ銃器。でも、肝心の照準とか役に立たないんだよなぁ。（上山）

中途半端さがにじみ出てる　Point 4

2D対戦のテイストと3D対戦を融合させて、新たなジャンルを作ろうという意気込みは感じる。ただ、システム、映像、バランス等がまとまってなくてチグハグな感じ。とにかく戦闘シーンにおける爽快感が薄い。パターンにハマリやすくて、戦いが気持ち良くなく、キレイでもない。音楽もかなりピント外れで、「このBGMはちょっと…」というモノが多いのもマイナスポイントかなぁ。（北村）

レビュアー紹介

沓澤真二　RPGのマップ作成をうっかり覚えてしまったため、大作が出ると必ず攻略班に回される人。『FFⅦ』の時は1週間で1回しか家に帰れなかったらしい。

大石和正　お気に入りのゲームは『ワイプアウトXL』や『キングスフィールド2』。世界観に酔えるカッコイイ作品が好み。今は『アーマード・コア』にゾッコン。

NOW ON SALE!



ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～

シミュレーション | テイチク | 9月11日発売予定 | 5800円 | メモリーカード対応（1ブロック）

海底の地形や潮流、天候、魚の生態系などを忠実にシミュレート。釣りだけでなく、魚図鑑や料理法など釣った後の楽しみも満載。

VISUAL REVIEW	大石	不破	沓澤
	6	5	5

釣り場のグラフィックはあまりぱっとせず、リアリティに欠けるものの、ポリゴンで描かれた魚は、グラフィックと動き共、実にリアル。本物さながらだ。

釣りだけでなく料理法なども満載 Point 6

魚を釣り上げていくことで人魚伝説の謎が明らかになっていくファンタジー調のストーリーや、釣った魚に対する図鑑と料理法など、釣りのシミュレータとはいうものの釣り以外の面白さも満載。ゲームを楽しませる部分が多い。だが、肝心の釣り部分がちょっと物足りない感じがする。糸を巻くときの魚との駆け引きがあまりなく、竿の動きも軽くて引きの手応えが感じられないため、釣りのリアルさが薄いのだ。（大石）

釣りの「待ち」まで再現するなやー！ Point 4

従来の釣りゲーに比べて、設定できる項目などが格段にリアルになっているのは認めます。でもゲームとしての爽快感はもうひとつ。実際の釣りは、空気のおいしい自然の中で心地よい風を感じながらするものなので、多少の待ち時間はガマンできます。しかし、ゲーム画面の中の釣り竿をじっと眺めているのはただの苦痛でしかないのです。リアルというコンセプトが、やや裏目に出たかな。（不破）

釣りを愛する心と無限の時間が必要 Point 5

釣り場のポイントや、餌などの設定が細かくなされており、本当に釣りの好きな人には良いだろう。かといって初心者お断りかと言うとそうでもなく、「この魚を釣るにはこの釣り場が良く、餌はこれが良い」といった説明がなされるのでわかりやすい。実際、釣りのイロハを知らない私でも釣ることはできた。ただ、アタリが来るまでの待ち時間が長いのも事実。遊ぶにはやはり釣り人の余裕が必要となる。（沓澤）



STARWINDER

レース | J・ウイング | 9月25日発売予定 | 4800円 | メモリーカード対応（1ブロック）

搭載した武器で、ジャマものを蹴散らしながらゴールを目指すレース。随所に見られる「洋ゲー魂」を受け入れることが、楽しむコツか？

SPEED REVIEW	木村	北村	柏又
	6	6	7

スピード感は、コース形状によるところが大きくもあるが、わりと爽快。それが、システムやバランスのせいであまり味わえないのがちょい残念だが…。

胸はってお勧めはできないけども… Point 6

レースを目前にした俺の眼前に、パズル画面が広がった。「へ？」どうやら揃えれば、弾数アップなどさまざまなボーナスが与えられるらしい。「何イイイイ!?」しかも時間メチャメチャ短けーじゃん。いきなりの珍事に少々面食らったが、ゲームは比較的マトモだ。いやむしろ結構好きな部類かも。「撃つ・走る」どちらか一方を煮詰めた方が良かったような気もするが…、いやあえてそれは言うまい。（木村）

レース画面のスピード感はグー Point 5

レース画面においての、スクロールやスピード感を出すための演出なんかは「結構できてる」感じ。ちょっと解せないのはレース中に敵を撃つこと。避けることもできないではないのだが、それをするには、結構テクがいるようで。かといって、撃ちまくってると弾切れのジレンマに陥り易いんだけど…。あと、各レースで1位を取らないと次の面を見られないのも寂しいなぁ。でも、合間に入るパズルがおしゃれかも。（北村）

単調なゲーム内容台詞に訳が欲しい Point 4

美しいグラフィック、滑らかなスクロールに酔わされて、最初のうちは気持ち良く遊べるのですが、ステージの背景がどこまで進んでもあまり変わらなくて、飽きがわりと早く来そうな感じがします。ステージ間に入るおじさんの喋りにしても「きっとイカした台詞を話してるんだろーな」とは思うんですど、英語なので理解不能。せめて字幕でも入っていれば、少しは印象が変わったかもしれないんですが…。（柏又）



FIGHTING ILLUSION ～K-1 REVENGE～

スポーツ | エクシングエンタテイメント | 9月11日発売予定 | 5800円 | メモリーカード対応（4～10ブロック） 同画面対戦可能

TV中継によって格闘技ファン以外からも支持を得ている、立ち技最強を決める大会・K-1をゲーム化したシリーズ最新作。

REFRESHING REVIEW	佐藤秀	沓澤	川上
	6	8	5

選手の動きも悪くないし、入力に対する反応もなかなか素直。しかし、どこかしらモタつく印象が拭えない。実際の大会同様、一発の爽快さはあるのだが…。

リアルな挙動唐突な試合展開 Point 6

K-1は個人的に好きではない。もちろん実際の試合の話なのだが…。それでも世界一流のヘビー級選手が集う大会だけあって試合は迫力がある。その迫力を、結構忠実にゲーム化しているのは素晴らしい。シリーズ中最高のデキではなかろうか。ダメージを受けてよろめく動きなどかなりリアルだし。しかし、うまくすれば一発でダウンというのはゲームとしてはツライかな。すごくリアルではあるけれど。（佐藤秀）

大味感は強いが爽快感も強い Point 7

前作もそうだったような気がするのだが、どうも力押しで勝てるきらいがある。カウンター技とか導入されたけど、それでも対CPU、対人を問わず、手数の多い者の勝ちという感じ。とまぁ、こう書いてしまうと大味なゲームに思われるかも知れないが、それを補ってあまりある爽快感がある。操作時のレスポンスもいいし、実際のK-1と同じく、速攻で勝負が決まるので、ゲーム展開もスリリングで良い。（沓澤）

画面の粗さがリアルさを半減 Point 6

実在の格闘家の動きをモーションキャプチャーで再現しているのがウリだが、少々グラフィックが粗い。そのため中途半端な動きになってしまっている。たしかに各格闘家独特の技でKOするのは楽しいが、粗い画面で半減してしまっている。実際の試合の動きを再現しているため、上下ガードの使い分けなどが分かりづらいのも残念。格闘ファンなら動き方が理解できるが、一般ユーザーにはどうだろうか？（川上）

レビュアー紹介

川上朋宏 アクション、格闘系を得意とするが、最近はロボットゲームマニアと言われるように。しかし実はただの美少女ゲームマニアという説が有力視されている。

佐藤秀治 当たり前の話だが、さっと遊べて長く愛せる、そんな良作であればジャンルに拘らず好き。でもって方向キーより3Dスティックが好き。って他機種じゃん。

※『STARWINDER』は今回のNOW ON SALE!の対象期間中に発売される予定でしたが、記事の作成後に発売の延期がされたため、記事を掲載しています。



三國志Ⅳ withパワーアップキット

シミュレーション	光栄	
	9月11日発売予定	7800円
	メモリーカード対応（5ブロック）	

'95に発売された『三國志Ⅳ』のパワーアップ版。武将の能力を変更するエディタや、歴史イベントと3本の新シナリオが追加されている。

マイナーチェンジでこの値段は… Point 5

光栄の歴史ものをプレイしていると、いつも「この武将はもっと強いはずだ、納得いかん！」と思う。そーいう意味では武将の能力値が変えられるのは良い。新シナリオも、どマイナーな蛮族で遊べたりするので面白い。ただ、システム的な変更はなく、また、最新作の『Ｖ』がすでに出ているわけで、今更『Ⅳ』をやる意義があるほどの変更点はない。『Ⅳ』を持ってない人なら…といっても、この値段では…。（沓澤）



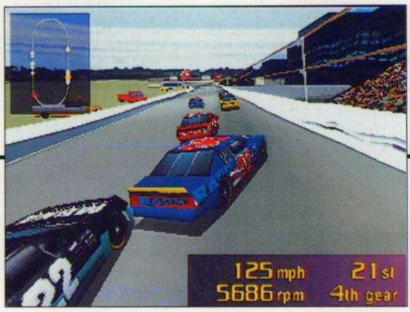
信長の野望・天翔記 withパワーアップキット

シミュレーション	光栄	
	9月11日発売予定	9800円
	メモリーカード対応（6ブロック）	

昨年3月に発売された、『信長の野望・天翔記』に武将の能力を変更するエディタや、歴史イベントと1本の新シナリオを追加したもの。

デキは良いのだがこちらも値段が Point 6

商品コンセプトは『三國志～』と同じ。ゆえに感想も同じ。こちらは最新作なので、『～天翔記』を持ってない人なら買い、というところ。そもそも、「パワーアップキット」という企画は、パソコンのように、後からプログラムを追加できるメディア上で意味を成すもののはず。変更点自体はファンサービス程度のものなので、コンシューマでこの企画を展開するのなら、価格を抑えて販売したほうが良いのでは。（沓澤）



ナスカーレーシング

レース	シエラパイオニア	
	8月28日発売予定	5800円
	メモリーカード対応（3ブロック） ネジコン対応	

サーキットの格闘技「NASCAR」の魅力を存分に味わえる。直線の多い楕円形のオーバルコースで激しいコーナー取りが展開される。

SPEED REVIEW	内海	川上	千葉
	4	4	3

マシンのスペックは700PS オーバーのモンスター。そのマシンは300キロ以上のスピードでコースを滑走し、ぶつかりあうのが醍醐味。

アメリカで大ウケはたして日本では Point 4

日本では影が薄い「NASCAR」。しかしアメリカで最も人気を博しているレース。その内容は300キロ以上のスピードでオーバルコースを滑走する迫力のレース。しかもこのレースではコーナー取りが重要になり、ベストポジションを取るためにはバンパーやホイールが接触することもある。この迫力のレースに着目してゲーム化した点は評価したい。ただし贅沢を言わせてもらえば、もう少しスピード感が欲しかった。（内海）

前時代的な画面と粗すぎるシステム Point 4

洋ゲーの良さとはやはり日本人には作れない、感性の違うゲームであること。単純なコースでの全力全開の走りとポジション争いがメインのこのゲーム、たしかにアメリカ人には受けそう。だけどこの迫力を体験するには、難易度高すぎ&画面が粗すぎ。さらにシステムも不親切で激しいバトルに成りにくい。レースゲーの爽快感&スピード感がもう少しほしいところだ。所詮、日本人にはわからない感性なのか？（川上）

スピード感が全く感じられない Point 3

レースゲームの命といえば、やはりスピード感だろう。しかしこのゲームにはそのスピード感がまったく感じられなかった。100キロオーバーしているのに、まわりの景色はゆっくりと過ぎていくだけ。私の感覚では、60キロ程度の速度に感じられた。さらに周囲の風景が寂しく、グラフィックの色使いがのっぺりとしているのが、その感覚に拍車をかけている。レースゲームとしてこれは致命的なのでは…。（千葉）



ドラゴンボール ファイナルバウト

格闘アクション	バンダイ	
	発売中	5800円
	メモリーカード対応（1ブロック） 同画面対戦可能（最大2人）	

多彩なカメラワークで迫力のバトルを再現した3D格闘。キャラクタを鍛え、メモリーカードに保存して友達と闘うこともできるぞ。

VISUAL REVIEW	大石	平田	川上
	7	6	6

ポリゴンといえどもキャラの再現度は高く、細かな仕草までうまく表現されている。また、必殺技などを使うときに、迫力ある視点に切り替わるのも良い。

接近戦よりも光線技多用の対戦 Point 6

原作の雰囲気どおりにモデリングされた3Dキャラ。必殺技を出すときに、迫力ある視点に切り替わるカメラ。ビジュアル的にはよくできており、キャラクタものとしては文句なし。だが、格闘ゲームとしては物足りなさを感じた。移動の遅さや接近戦のやりにくさから、どうしても光線技の撃ち合いになり、闘いが大味になっているのだ。シリーズを通してのこの欠点、早くなんとかしてもらいたいものである。（大石）

大味な戦闘が逆に原作っぽい？ Point 6

必殺技、通常技、メテオ技と、攻撃のバリエーションは豊富だけど、当たり判定の曖昧さやキャラの動作が緩慢なせいで必殺技に頼った戦闘になりがち。でも、必殺技を仕掛けられた側にもいくつかの選択肢があって、一方的な展開にならないように工夫がされている。メテオ技も決まった時の爽快感はバツグン。純粋な対戦格闘を求めてる人はついていけないかもしれない。キャラのアクションを見て楽しむ感じ。（平田）

スピード感が再現できてない Point 6

基本的には前作と同じと考えていい。大きな変更点であるポリゴンキャラは、意外によくできていて愛着がある人にはすんなり受け入れられるかも。だが、このキーレスポンスの悪さはなんとかならんか。スピードを活かした闘いが『ドラゴンボール』の良い点なのに、反応の鈍さで台無し。メテオスマッシュなどの連続技システムは、かなり楽しくなりそうなのだが。せっかく原作を活かした3Dバトルなのに…。（川上）

レビュアー紹介

平田洋介 RPG、SLGを好む。複雑なゲームシステムだと逆にそそられてしまう変な奴。操作性が悪かったり、ロード時間が長いゲームには目もくれない。

千葉友浩 最近実家からディスクシステムを取り寄せ、レトロゲーム三昧。『新・鬼ヶ島』最高!! しかし『オトッキー』まで出てくるとは思わなんだ。

今こそ明かそう、頼もしき仲間たちの詳細

SaGa Frontier™

サガ フロンティア

誰がいつ、どんな条件で仲間になるのか？　これを知ることで『サガフロ』世界への理解もより深まってくる。もちろん、ここで紹介したものがすべてではない。他にも何人かの仲間が主人公を待っているはずだ。

RPG	スクウェア	
	発売中	6800円
	メモリーカード対応（2ブロック）	

31人の仲間キャラ。さて誰をパーティに加える？

パーティメンバーとしてプレイヤーの冒険に協力してくれる数多くの仲間キャラたち。現在判明しているだけでその数は、31人！
今回は、この仲間キャラたちがどのような条件でパーティに参加するのか？　その条件に迫っていく。なかには意外なキャラが…。



⬆15人揃った状態で新たな仲間を加えることは可能だが、戦闘には参加させられない

キャラクタ・ファイルの見方

当然のことながら、選んだ主人公によって、仲間キャラを加える条件は異なってくる。
以降では、31人の仲間キャラを紹介すると同時に、各主人公ごとにパーティに加える際の制約などを、簡単な表で示してみることにした。

◎ シナリオの進行上、必然的にパーティに加わる。
○ 話しかければ、無条件でパーティに加わる。
△ とある条件を満たしていれば、パーティに加わる。
× この主人公では、パーティに加わることはない。
? パーティに加わるかは不明。何か方法はあるかも？

キャラクタ・ファイル「ヒューマン」編

現在判明しているだけで11人と、4種族の中でももっともキャラの数が多いヒューマン。数多くの技を使いこなす者もいれば、術使いとしての高い素養を示すキャラもいるなど、それぞれに個性的な能力を備えている点が特徴的。
彼らの多くは、「秘印の系統」の資質に関する情報に沿って仲間に加えることができるだろう。

ゲン



剣技を始め、多くの技を所持するゲン。彼だけのイベントがあるなど、ある意味、他の仲間キャラとは別格の存在ともいえる。
T260G編以外では、秘術の資質イベントを進行させれば仲間にできる。なお、事前にクーロンで彼の噂を聞いておくことは必須。

所在地	
スクラップ 酒場 他	
ブルー	△
クーン	◎
T260G	◎
レッド	△
アセルス	△
リュート	△
エミリア	△

剣神の間では…



⬆ゲンのHPが700を超えた頃に、ワカツの剣神の間を訪れると、強力な武器「流星刀」を入手できる

ヒューズ



心術の資質を備え、体術も使いこなすヒューズもまた、秘術の資質イベントで仲間にできる。
なおレッド編において、ヒューズをマンハッタンで仲間にした場合、ムスペルニブル行きのイベントは発生しない（資質のカードは得られる）。入手できるアイテムのことを考えると…。

所在地	
IRPO 内部 他	
ブルー	△
クーン	△
T260G	△
レッド	○
アセルス	△
リュート	△
エミリア	△

基本的にオールマイティ



⬆最初から所持している技や術だけにとらわれる必要はない。技、術双方ともにいけるオールラウンダーを目指すことも可能

キャラクタファイル「ヒューマン」編は次ページに続きます

　イラストレーション／小林智美

ルーファス



所在地	シュライク武王の古墳他
ブルー	△
クーン	×
T260G	×
レッド	○
アセルス	×
リュート	△
エミリア	◎

銃の扱いに優れ、心術の資質を備えるばかりか、「サムライソード」や「レーザースコープ」など、初期装備も充実のルーファス。

エミリア編以外では、秘術の資質イベントが進行中（カードを1枚でも入手）でさえなければ、印術の資質イベントを発動させることで仲間に加えることができる。

またレッド編では、アニーを仲間にした直後、イタメシ屋店内にいるルーファスに話しかけるという方法もある。

アニー



所在地	クーロン イタメシ屋
ブルー	△
クーン	△
T260G	△
レッド	◎
アセルス	△
リュート	△
エミリア	◎

筋力、素早さに優れ、ゲン同様に剣技を得意とするアニー。

クーン、レッド、エミリア編以外の場合、印術のルーンをいくつか入手した状態で話しかけると、ディスペアにあるという解放のルーンへの案内人としてパーティに加わってくれる。もっと手っとり早く仲間にするなら、済王の墓でルーファスを仲間にした直後に彼女に会いにいくといい。

ライザ



所在地	クーロン イタメシ屋
ブルー	△
クーン	×
T260G	×
レッド	○
アセルス	×
リュート	×
エミリア	◎

ルーファスやアニーと同志でありながらも、おいそれとは仲間になってくれないライザ(もっとも、エミリア編かレッド編をプレイしないと彼ら3人の関係はつかみにくいと思われるが)。

そのせいもあってか、体術を得意とするキャラでありながら、知力のステータスが意外に高い。術使いとして育ててみるのも、ひとつの方法かもしれない。

ライザをパーティに加えるには？

盲点といえば盲点なのだが、じつはブルー編でもライザをパーティに加えられる。

済王の墓でルーファスを仲間に加えてから、イタメシ屋店内にいる女性（ライザ）に話しかけてみよう。保護のルーンがある自然洞窟への道案内という口実のもとに、彼女が仲間になってくれる。



⬆すでに保護のルーンを入手している場合は、仲間にはならない

フェイオン



所在地	タンザー内部
ブルー	×
クーン	◎
T260G	△
レッド	△
アセルス	△
リュート	△
エミリア	△

（クーン編を除き）1つでも印術のルーンを得てから、リージョンシップに乗ると、タンザーへと漂着。ここでは体術に秀でたキャラ、フェイオンに会うことになる。

仲間にした時点からいくつかの体術を所持するフェイオンだが、ゲームも後半になってからタンザーに訪れた際は、より高度な体術を習得していることもある。

彼の協力がなくても…



⬆なお、フェオインに話しかけることなく、スライムプールにて活力のルーンを得ることも可能だ

メイレン



所在地	スクラップ酒場
ブルー	○
クーン	◎
T260G	○
レッド	×
アセルス	×
リュート	○
エミリア	○

銃の扱いに長け、資質こそ持たないが陽術が使えるメイレン。パーティに加えるための条件はとくにないが、主人公によっては仲間にならないこともある。

ルージュ



所在地	ルミナス（ドゥヴァン）発着場
ブルー	×
クーン	×
T260G	×
レッド	○
アセルス	○
リュート	○
エミリア	○

術のなかでも威力に優れる「魔術」の資質を備えるルージュ。話しかけ、「術の修業をする…」を選ぶといつでも仲間になる。

知力、霊感の能力値がすこぶる高いので術使いとしては文句なし。ブルー編は仕方ないとしても、クーン、T260G編でパーティに加わらないのが残念なくらい強力なキャラといえるだろう。

パーティから外すことも可能



⬆マジックキングダムに行こうとするとパーティから離れるルージュ。なお、再び仲間にすることは可能

ドール



所在地	シンロウ発着場
ブルー	×
クーン	×
T260G	×
レッド	○
アセルス	×
リュート	×
エミリア	×

レッド編でのみ存在が確認されているドール。レッドが再びシンロウに訪れた際に仲間にできる。

平均的な能力を備え、かつ資質こそ持たないが妖術を有する。

リュート



所在地	スクラップ酒場
ブルー	○
クーン	◎
T260G	○
レッド	○
アセルス	○
リュート	—
エミリア	○

主人公リュートは、他の主人公でゲームを始めた場合、仲間キャラとして登場。ステータス面では知力が少々高いかな、という程度。無条件で仲間になるとはいうものの…。判断に悩むところではある。

容易にパーティに加わるリュートだが、例外としてT260G編のみ、カバレロファクトリーのイベント終了後に初めて話しかけた場合は仲間になってくれない（これはクーン＆メイレンも同様）。

エミリア



所在地	バカラ駐車場
ブルー	△
クーン	△
T260G	△
レッド	△
アセルス	△
リュート	△
エミリア	△

主人公キャラ、エミリアも秘術の資質を求めてバカラを訪れた際にパーティに加えられる。

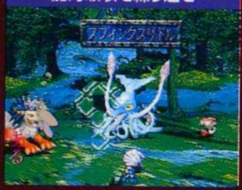
初期ステータスは強くもなければ、弱くもないといったところ。ただし、銃技「精密射撃」を所持しているだけなので、彼女を活躍させようと思うなら、序盤からしっかり鍛える必要はある。

まあ、駐車場で話しかけない限り仲間にならないわけだし、どうしても頭数が欲しいというなら…。

キャラクタ・ファイル「モンスター」編

どの主人公でプレイしても仲間になってくれるモンスターたち。でも、意外にHPが低いのが悩みの種か。ただし能力吸収&変身を繰り返すことで、弱いモンスターに逆戻りしても、HPは以前より確実に上昇している。ヒューマン同様に戦闘経験を積む、というのはモンスターを鍛える場合にも当てはまるのだ。

能力吸収を繰り返せ



➡同じモンスターから繰り返し能力吸収を試みるのは基本中の基本。思わぬ能力が手に入ることも

サンダー



所在地	ヨークランド内部
ブルー	△
クーン	△
T260G	△
レッド	△
アセルス	△
リュート	○
エミリア	△

パーティにリュートがいれば、仲間になる。「グランドヒット」を持っているおかげで比較的高レベルのモンスターに変身しやすい。

コットン



所在地	シュライク生命科学研究所
ブルー	○
クーン	○
T260G	○
レッド	○
アセルス	○
リュート	○
エミリア	○

生命科学研究所の最上階の部屋にいる。

比較的容易に仲間にできるうえ、HPがそこそこ高く、「超音波」の能力を持つ。

レッド編では、彼（？）の存在に気づくか否かで、序盤の難易度に差が出てくるといえる。

朱雀

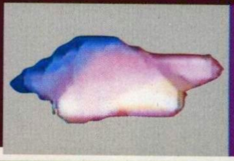


所在地	ムスペルニブル洞窟内
ブルー	○
クーン	○
T260G	○
レッド	○
アセルス	○
リュート	○
エミリア	○

ある意味、隠しキャラ的な存在である。仲間にするプロセスは前号P48を参照。

能力吸収&変身の必要はないくらい能力は高い。少なくとも「ファイアーバリア」の能力は捨てないように。

スライム



所在地	タンザースライムプール
ブルー	△
クーン	×
T260G	△
レッド	△
アセルス	△
リュート	△
エミリア	△

タンザーで活力のルーン取得後、自動的に仲間に。

さほど魅力的な能力を備えているわけではないので、新たな能力吸収に励むのは必須といえるだろう。

済王



所在地	シュライク済王の古墳
ブルー	○
クーン	◎
T260G	○
レッド	○
アセルス	○
リュート	○
エミリア	○

済王の古墳内で3種の神器を集めれば、ロードスケルトンこと済王に会うことができる。クーン編以外では、彼と戦って倒さないと仲間にならない。「ミニオンストライク」などの能力を持つ。

クーン



所在地	スクラップ酒場
ブルー	○
クーン	—
T260G	○
レッド	×
アセルス	×
リュート	○
エミリア	○

主人公のひとりクーンは、いつでも仲間にすることができる。能力、ステータスともに高いとはいえないので、序盤のうちからしっかり鍛える必要はあるだろう。

キャラクタ・ファイル「メカ」編

敵メカから、さまざまな戦闘プログラムを入手していくメカキャラたち。こうした戦闘プログラムのなかには特定のボディタイプでのみ入手できるものがいくつか存在する。データ収集を繰り返し試みよう。

なお、メカたちとの冒険を楽しむなら、T260G編、あるいはレッド編がお勧めだ。

BJ&K



所在地	キグナス船内
ブルー	×
クーン	×
T260G	×
レッド	○
アセルス	×
リュート	×
エミリア	×

レッド編に登場。メカ以外のHPの回復機能を備えるタイプ4のメカ。

pzkwV



所在地	クーロン裏通り（上）
ブルー	×
クーン	×
T260G	△
レッド	×
アセルス	×
リュート	×
エミリア	×

クーロンの裏通りにある重火器屋の店主。レオナルドを仲間にしてから重火器屋に行くとパーティに加わる。ボディタイプは5。

運動性にやや劣るものの攻撃力は絶大。

ラビット



所在地	京 庭園
ブルー	×
クーン	×
T260G	×
レッド	◎
アセルス	×
リュート	×
エミリア	×

レッド編でのみ登場。ボディタイプは2。メタルブラックの基地に突入する際に仲間にする必要がある。

ビットシステムは攻撃力こそ低いものの、敵メカからデータ収集を繰り返すことでパワーアップが可能。

ナカジマ零式



所在地	シュライク中嶋製作所
ブルー	×
クーン	×
T260G	○
レッド	×
アセルス	×
リュート	×
エミリア	×

T260G編で、シュライクのイベントクリア後に仲間に。運動性に優れたボディタイプ3のメカ。

レオナルド



所在地	マンハッタンセントラルゲート
ブルー	×
クーン	×
T260G	◎
レッド	×
アセルス	×
リュート	×
エミリア	×

T260G編で、マンハッタンのメカ技師レオナルドがタイプ6のメカとして再生した姿。メカのHPを回復させる修理装置とビームソードを固定装備として持つ。

特殊工作車



所在地	シュライク中嶋製作所
ブルー	△
クーン	○
T260G	○
レッド	△
アセルス	×
リュート	△
エミリア	×

レオナルド同様、ボディタイプは6。パーティにメカのキャラがいれば、仲間に加えることが可能。修理装置と広範囲に攻撃可能な機関砲を固定装備として備える。

T260



所在地	スクラップ酒場
ブルー	○
クーン	◎
T260G	—
レッド	×
アセルス	×
リュート	○
エミリア	×

ボディタイプは1。なお、T260Gが仲間キャラとしてパーティに加わる際は、語尾にGがつかない。特徴的な能力は備えていないが、装備次第で十分戦える。

キャラクタ・ファイル「妖魔」編

アセルス編を中心に登場する妖魔たち。使い勝手がイマイチ…、なんて思っている人は、一度鳥系モンスターの朱雀を吸収してごらんなさい。1体吸収するごとに魅力を除くすべてのパラメータが20もアップするんだから、スゴイ。3体なら60ポイントもアップ！ 最強キャラに早変りだ。

サイレンス



最初から妖魔の武具すべてにモンスターを吸収しているので即戦力として期待できるサイレンス。序盤のうちにパーティに引き入れられる点も魅力的だろう。

陰術の資質を得るため、ルミナスを経由してオーンブルを訪ねれば、仲間にすることができる。

所在地	オーンブル内部
ブルー	△
クーン	×
T260G	×
レッド	△
アセルス	△
リュート	△
エミリア	△

ヌサカーン



ブルー編の印術イベント、クーン編の指輪イベントでのみ仲間になると思われるヌサカーン。

資質こそ持っていないが最初から秘術、陰術が使える。

所在地	クーロン裏通り(下)
ブルー	△
クーン	◎
T260G	×
レッド	×
アセルス	×
リュート	×
エミリア	×

朱雀を吸収するなら…



⬆朱雀のHPは約6500。能力吸収の前に術や銃でHPを削る必要あり。直接攻撃は炎のカウンターが痛い

メサルティム



ステータスこそ高くないものの「生命の水」など"使える"能力を持つメサルティム。事前に他の妖魔キャラをパーティに入れていることが、仲間にする条件。

なお、クーン編ではオウミでの指輪イベントをクリアすると二度と領主の家には入れなくなる。彼女を仲間にするなら要注意。

所在地	オウミ 領主の家地下
ブルー	△
クーン	△
T260G	?
レッド	?
アセルス	△
リュート	?
エミリア	△

サイレンスだけではNG



⬆ただし妖魔キャラがサイレンスしかいない場合、彼女は仲間になってくれない

イルドゥン



アセルス編でのみ登場すると思われるイルドゥン。妖魔の武具は最初からすべて使えるものの、いかんせんパーティに正式参加する時期が遅いのが悔やまれる。

基本ステータスは妖魔のなかでも高いほうなので、時間をかけてHPを伸ばせば戦力になる。

所在地	ファシナトゥール 針の城 他
ブルー	×
クーン	×
T260G	×
レッド	×
アセルス	◎
リュート	×
エミリア	×

ゾズマ



エミリア編で存在が確認されたゾズマ。アセルス編でのパーティ参加の是非も気になるところ。

仲間にした時点でHPも高く、育てるのに苦労を要しない点はオイシイ。また、唯一「呪術」が使える仲間キャラでもある。

所在地	トリニティ ラムダ基地 他
ブルー	×
クーン	×
T260G	×
レッド	×
アセルス	?
リュート	×
エミリア	△

邪術の使い手、ゾズマ



⬆ゾズマが使える呪術の数々。呪術は敵全体をスタンさせるなど主にサポート面で効果を発揮する

白薔薇



レッド編では序盤に少しだけ登場した白薔薇（&アセルス）だが、エミリア編では本格的にパーティに加えることが可能。

妖魔ならではの妖術以外に、資質こそ持たないものの「スターライトヒール」などいくつかの陽術を使うことができる。

所在地	キグナス 船内 他
ブルー	×
クーン	×
T260G	×
レッド	○
アセルス	◎
リュート	×
エミリア	○

アセルス



白薔薇とともにエミリア編に登場するアセルスは、アセルス編とは異なり、仲間にした時点から妖魔の剣が使える。

人間と妖魔、双方の長所を兼ね備えたアセルスは、エミリア編でも大活躍してくれることだろう。

所在地	トリニティ ラムダ基地 他
ブルー	×
クーン	×
T260G	×
レッド	○
アセルス	－
リュート	×
エミリア	○

もちろん妖魔化も使用可



⬆アセルス編同様に、いざというときには「妖魔化」してパワーアップすることもできる

エミリア編でアセルス一行が仲間に

エミリア編では、バカライベント終了後、トリニティのラムダ基地へとエミリアが単身潜入することになる。基地内にはアセルス&白薔薇、そしてゾズマを含めた3人の妖魔が登場する。

彼女たちを仲間にするしないはプレイヤーの勝手だが、基地内をエミリア1人で探索するのは正直、苦行に近い。パーティに加えるのが賢明。



⬆基地内にある執政官のハーレムにて。右下に見える人物は…



⬆アセルスに話しかけた直後に敵が出現。装備を整えておこう

そしてゾズマはここに



⬆アセルスを連れた状態で写真の部屋にいくとゾズマが仲間になる

サガフロンティア 情報サポート・バラエティ

SaGa風呂 BURO



『サガフロ』の情報ネタ、毎日毎日たくさん送ってくれて、読者の皆様には感謝しとります。あんな情報やこんな情報載せたいのはヤマヤマだけど、それはそれ、大人の事情ってヤツで…(何ソレ)。

素朴な疑問、お答えします

前回、「サガフロ質問箱」を開設したら、くるわくるわの質問の嵐(ちょっと大げさ)。とにもかくにも、皆さんの質問にお答えしようじゃありませんか。

オープニング&エンディングに出てくる「システム・データ」って一体何? 何のためにあるのでしょうか??(千葉県/片山愛子)

とりあえず、同じシステム・データを使って7人の主人公全員クリアを目指してみましょう(そんな軽々しく言ってもねえ)。きっといいことが起こりますよ。

サイレンスって何している人なんですか? 服装もなんだか制服っぽいし気になります。P.S.妖魔やってるっていうのはナシですヨ。(千葉県/宇都宮美和子)

彼はIRPOの隊員なのです。人間界に関心のない妖魔たちの中でも、彼は変わり者なんですね。無口というのもそのせいかも。

レッド編の序盤でコットンを仲間にしてから、シュライクの変身イベントを発生させると、コットンも戦闘に参加できますけど、これってアルカイザーの正体バレてるんじゃ…。(埼玉県/岡部志生)

熱い! 熱すぎる!! こういう質問はスクウェアに直接聞かねば。(で、スクウェアからのお答え)

済王の古墳で変身したときはレッド1人だったのです。遅れて到着したコットンは、敵と戦うアルカイザーを手伝ったのです。

……そうですか。ちなみに、ここで戦うスフィンクスからは「スフィンクスリドル」の能力を吸収することができるのだ。

●今号のサポテク発表

体術「スライディング」、「スープレックス」、「バベルクランブル」、「ジャイアントスイング」の4つを装備すると、「DSC」という1人連携攻撃が使える!(情報元多数で限定できず)

これって、実は以前から山のように来ていたネタ。とりあえずこんな技もありますよってことで。

ルミナスのルミナパレス4番目の部屋で、うまく光を操り、出口に繋がる壁の色を変えてから、その壁を調べるとこんなものがもらえます。(奈良県/樽井克典)

黄:400クレジット
紫:結界石
水色:月白のショール
赤と青:モンスター(強敵)が出現

これって気づきそうでなかなか気づかないよね。我が家のヒーロー賞に認定。

クーロンの裏通りに現れる鳥系モンスターがまれに金塊袋を持って飛んでいる。倒すと200クレジット入手。(京都府/大橋裕史)

意外に実用的な小ネタって感じ、我が家のヒーロー賞に認定。

なお今回はスペースの都合で掲載はできないが、妖魔の吸収能力を一覧にまとめて送ってくれた福岡県の東条英寿さん。その苦労に敬意を評して、我が家のヒーロー賞に認定しましょう!

そしてP125のpzkwVの情報を送ってくれた埼玉県の田尻享潤さん。もう見事って感じです、編集部の盲点をついてくれました。降参です。この際、日本のヒーロー賞に認定しましょう!

応募のオキテ

イラストも大歓迎

『サガフロンティア』の「サポテク」、「サガフロ質問箱」は今後も随時募集中。そして「キャラコンテスト」では、『サガフロ』に登場するキャラの人気投票を募集。原則として1人1票、一番好きなキャラ1人に投票して下さい。以上のコーナーへは郵便番号、住所、氏名(ペンネーム不可)、電話番号を明記のうえ、ハガキかFAXでの応募を待っています。

意外に少ないのが、「イラストギャラリー」への応募作。今なら採用率は高いぞ。

■あて先は
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMプレイステーションマガジン
「サガ風呂(あるいは風呂)」
○○係(○○には、コーナー名を明記して下さい)

■FAXによる情報は
03-5569-6234

情報のランクで賞金&賞品が変わる

当コーナー「サガ風呂」では、すんごいネタほど賞金もすっごくグレードアップするといった具合に『サガフロ』に関する情報、サポテクの採用者に賞金&テレカを大進呈! 詳しくは下を参照のこと。もちろん、イラストギャラリーその他もろもろ採用者にはテレカ進呈計画も検討中。

こーんなモノがもらえます

宇宙のヒーロー賞……金2万円
日本のヒーロー賞……金1万円
我が家のヒーロー賞……サガフロンティア表紙テレカ

隠しキャラの出現方法完全公開!!



FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

ゲームを進めていけば必ず仲間になるゲストキャラの他に、寄り道をしなければ一生お目にかかることができない隠しキャラが存在する。今回はそんな彼らの特性と仲間にする方法を紹介する。

RPG	スクウェア	
	発売中	6800円
	メモリーカード対応（1ブロック）	

鍵を握るのはまたもや聖石 機工都市ゴーグはイベントの宝庫

隠しキャラを仲間にするには、サブイベントをクリアすればよい。サブイベントを見るためには、ムスタディオが仲間にいることと、ストーリーがある程度進んでいることが絶対条件となる。

イベントの発生場所は機工都市ゴーグ。ストーリーを進める上では、もうこの場所に立ち寄ることもないのだが、前述の条件を満たした状態でゴーグに入ると、自動的にイベントが発生。この後、特定の場所にいき、イベントバトルに勝利することで新たな仲間がパーティに加わることになるのだ。

隠しキャラはこれまでのゲストキャラ同様、他キャラの持っていない特殊な能力を持ち、レベルもその時点でのラムザより少し低いくらい、という状態。左のチャートを参考にして彼らを仲間にすれば、その後の攻略も楽になるぞ!

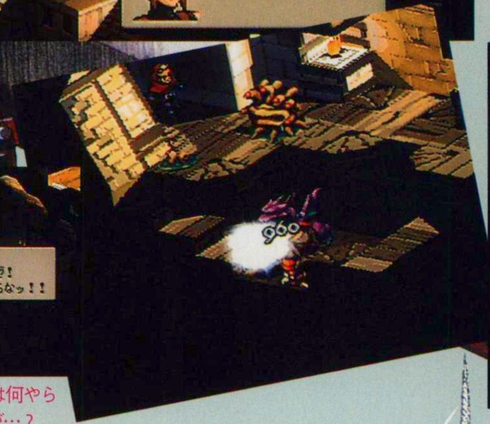
サブキャラ入手チャート

- 機工都市ゴーグ
- 炭鉱都市ゴルランド
- 王都ルザリア
- 炭鉱都市ゴルランド
- 機工都市ゴーグ
- 貿易都市ザーギドス
- 機工都市ゴーグ
- ゼルテニア城
- ネルベスカ神殿
- 機工都市ゴーグ
- 貿易都市ザーギドス





どこかで見たような姿の少女。実は名前まで一緒



超強力なブレスを持つホーリードラゴン

ベイオウーフとレーゼは何やら特別な関係にあるらしいが…？

ムスタディオ大活躍？



イベントはすべてゴーグから始まる。古代遺産の眠る街だけあって、不思議なものが多い

隠しキャラNo.1

魔法には無敵の鉄巨人 労働八号



古代文明の遺産で、聖石がエネルギー源のロボット。FAITHが0なので、一切の魔法を受け付けない。第4章に入った時点でゴーグのサブイベントが発生し、ゴルランドの廃鉱での戦闘をクリアした後、ゴーグで仲間に加わる。



⇧ただの鉄の塊だったのが、聖石に反応して起動する。そのパワーは折り紙付き

成長度

ジョブ：鉄巨人	HP成長率：☆
移動距離：3	HP補正率：A
身軽さ：3	MP成長率：D
回避率：0	MP補正率：D

アビリティチェック

長射程の「処理する」が便利

ATの回りが遅く、移動力も低いため前線に到達するまで苦労するうえ、モンスターなので装備やアビリティで補う訳にはいかず、魔法も効かないのでヘイストなどの支援魔法も無効。そんな短所を補ってくれるのが、「処理する」。この攻撃は極めて射程が長く、障害物や味方を避け、相手のみにヒットしてくれる。少しでもATの回りを早めるため、なるべく移動せずに後方から味方を援護するという戦い方が効果的だ。アビリティを使用するとHPが少しずつ減っていくが、もともと最大HPが高いので、敵に接近されない限り問題はないだろう。回復はアイテムやチャクラで行う。



圧倒的パワーが魅力！





⇧⇩非常に射程の長い飛び道具と近接用の技を装備している。多少HPが減るのが欠点

アビリティリスト

名称	効果	MP	SP
破壊する	対象を破壊する	0	0
圧縮する	対象を圧縮する	0	0
処理する	処理を一括して行う	0	0
粉砕する	対象を粉砕する	0	0

担当者のホンネ

「処理する」の使い勝手はバツグン。敵にトドメを刺したり、後方に控えている敵を狙い打つには最適のアビリティ。しかし、ATの回りがあまりにも遅すぎ。魔法が効かない、という特徴も、どちらかというと、デメリットになりやすい。このキャラを投入しなければならない、という局面はあまり考えられないけど。色物好きの人にはおすすめ？

隠しキャラNo.2

流浪の魔法剣士 ベイオウーフ



魔法剣を使用。MPは消費するが、発動に時間がかからないのが特徴。ステータス異常を引き起こすアビリティが多く、直接敵にダメージを与えるより味方の援護にまわすこと。ゴーグのイベント後、ルザリアで仲間に加わる。



⇧酒場で協力を申し出てくる。教会の手先とも違うようだし、断る理由はないはず

成長度

ジョブ：テンプルナイト	HP成長率：A
移動距離：4	HP補正率：A
身軽さ：3	MP成長率：A
回避率：14	MP補正率：☆

アビリティチェック

即座に発動が嬉しい

敵のHPが多くなる後半では、ダメージのみの攻撃魔法よりも、CTがかからずにステータス異常を起こす魔法剣の方がはるかに便利。魔法の成功率を上げるため、あらかじめ装備で魔力を上げておこう。特にルーンブレイドは剣系（騎士剣を除く）最強の攻撃力を持ち、魔力が+2されるという優秀なもの。必ず装備させる。数ある魔法剣のうち、使い勝手がいいのはドンアク。陰陽士のものと違い、対象の1ユニットにしか効果がないが、これ一撃で敵を無力化できるのは大きい。また、HPが少なくなったらドレインを使って攻撃&回復。この2つのアビリティで大抵の状況には対応できる。





⇨直接攻撃、支援魔法とどちらもできるオールラウンダー

アビリティリスト

名称	効果	MP	SP
ブライン	対象の視界を奪う	6	0
アスピル	対象のMPを吸収する	2	0
ドレイン	対象のHPを吸収する	12	0
フェイス	Faith値を上昇させる	10	0
イノセン	Faith値を下げる	10	0
ゾンビー	対象をアンデッドにする	14	0
サイレス	呪文を唱えられなくする	16	0
バーサク	対象を狂戦士化する	16	0
チキン	Brave値を下げる	12	0
コンフュ	対象を混乱させる	14	0
デスペル	複数のステータス異常を治す	20	0
ドンアク	対象の行動を封じる	14	0
スリプル	対象を眠らせる	20	0
ブレイク	対象を石化させる	24	0
ショック！	自分のダメージ分、対象にダメージを与える	20	0

担当者のホンネ

後方支援も重装備も可能という便利なキャラ。チャージタイムなしの魔法、というのは非常に有効なので、スタメンに入れる事をおすすめする。従来の『FF』シリーズみたいに剣に属性を付加出来れば更に強かったのに…というのは高望みか。

隠しキャラNo.3

強烈無比のブレス レーゼ





廃鉱の奥にいたホーリードラゴン。魔力が群を抜いて高く、そのブレスは大抵の敵を一撃で倒してしまうほどの威力を持っている。HPも高く、カウンター能力も備えているので、前線の盾役として最適の存在。ゴーグのイベント後、廃鉱の奥で仲間に加わる。



聖石を守って廃鉱の奥深くにいたホーリードラゴン。密猟しようなどとは考えない事

成長度

ジョブ：ホーリードラゴン	HP成長率：☆
移動距離：5	HP補正率：☆
身軽さ：3	MP成長率：D
回避率：5	MP補正率：D

アビリティチェック

敵にあわせて3種のブレスを

最初から炎、冷気、雷という3種の属性のブレスを持ち、敵の弱点にあわせた攻撃が可能。なお、ブレスを主に使う以上、敵に接近することになり、敵の攻撃を頻繁に受けることは必至。Ｂｒａｖｅ値が低いとカウンターの発生率も低くなってしまうので、ラムザの「はげます」などを使って早めに上げておくこと。



アンデッド系やウッドマン系に強いが吸収してしまうものも多い



この属性を吸収するモンスターはいないので、安定して使える



ゴブリン系などに強く、天候が雪の時には威力が上昇する

担当者のホンネ

密猟マニアには残念だが、このキャラがタマゴを産むことはない。また、密猟しようとしても（普通しようとは思わないだろうけど）普通に戦闘不能になるだけで毛皮骨肉店にアイテムが並ぶこともない。戦力として十分役に立つので、素直に戦わせることを考えよう。アビリティを持たないのであまり育て甲斐はないが、ブレスは異常なまでに強力。スタメンに入れることに抵抗がある人も、ボス戦など苦労するところがあったら使ってあげよう。さらにＢｒａｖｅを上げておくとグッド。

アビリティリスト

名称	効果	MP	SP
アイスブレス	冷気属性のブレスを吐く	0	0
ファイアブレス	炎属性のブレスを吐く	0	0
サンダーブレス	雷属性のブレスを吐く	0	0

隠しキャラNo.4

異世界のソルジャー クラウド





『ＦＦⅦ』の主人公で、当然リミット技を使う。仲間になったときのレベルは1なので、即戦力にはならないが、育てるだけの価値は十分にある。貿易都市ザーギドスで花を買っておき、イグーロス城を攻略後、再度ザーギドスへ行き、バトルに勝てば仲間に加わる。

成長度

ジョブ：ソルジャー	HP成長率：☆
移動距離：3	HP補正率：☆
身軽さ：3	MP成長率：☆
回避率：20	MP補正率：A

アビリティチェック

ショートチャージ必須か

リミット技はＭＰを消費しないが、威力が強力になるに従って、発動までの時間が遅くなってしまうのが痛い。ショートチャージを付けるか、発動の早い技を使ってカバーすること。技の中では画竜点睛が発動も早く、ステータス異常を引き起こしてくれるという点で優れている。効果範囲が広いのも嬉しいところ。



ライフストリームに流された直後に召喚した？



おなじみのリミット技はもちろん健在だ

●リミット技を使うには

リミット技はＪｐさえ貯めれば究極リミット技まで覚える事が出来るが、リミット技を発動させるためには、侍が刀を必要とするように、特定の武器が必要となる。クラウドがいうにはどこかの火山に隠しておいたということなのだが…全体マップを見渡して火山を探して見よう。



アイテム発見移動をつけてそれらしい場所を調べるのだ

担当者のホンネ

個人的に、即発動する技以外はどうも使う気になれない。さらにソルジャーというジョブは重装備ができないので耐久力にも欠ける。よって、あえてクラウドを使うべき理由はそれほどない。物語もほとんど終わる頃にレベル1で加わられてもなぁ…。結局、ファンサービスの一環という感じなのね（涙）。

アビリティリスト

名称	効果	MP	SP
ブレイバー	剣気で弾き飛ばす	0	34
凶斬り	凶の字に斬りつける	0	25
破晄撃	自分のダメージ分攻撃力上昇	0	20
クライムハザード	対象のダメージ分攻撃力上昇	0	15
メテオレイン	隕石を降らせてダメージを与える	0	10
画竜点睛	ステータス異常を引き起こす	0	20
裏超究武神覇斬	究極に近いリミット技	0	7
桜華狂咲	最強のリミット技	0	5

FF CLUB

Vol. 9 前号で誌面の四隅にマテリアを載せたら「ページ数が隠れて見えないだろうが!!」と編集長にお灸を据えられた。罰として、今号は減ページ&マテリア撤収。何もそこまで怒らなくても…。

本誌の24Pを見て驚いた読者も多いことでしょう

以前、当コーナーで掲載した『FFⅦ』の七不思議。その中で、クラウドがゲーム中に喋る「ゼノギアス」という謎の言葉が物議を醸し出していたけど、今号の24Pを見てもらえば…、お分かりですよね? でも、まさかスクウェアの新規タイトルだったとは…。何にせよ一つの疑問が解決したわけだ。読者からもさまざまな憶測の手紙が編集部に届けられていたが、さすがに正解の人はいなかったなぁ。



⇧ミディールの病院内でクラウドに3回話し掛けると…。この言葉、確かに謎だった

クラウドの謎の言葉

ゼノギアスって何なの?

というわけで『FFT』ネタは、ちょっとお休み。今回は『ゼノギアス』についてスクウェア宣伝部のM崎氏(以下、M)にお話を聞いてみた。ゲーム自体に『FF』の香りはしないが、クラウドにタイトルを喋らせていたぐらいだし、何らかの接点があるのかも。

M いえいえ、今までのスクウェアテイストを良い意味で打ち砕きたいというコンセプトで、開発しているんですよ。

――のっけから否定されてしまったような…。『ゼノギアス』というタイトル名には、何か意味があるのですか?

M これがねぇ、実は意味がないんです。でもカッコいいでしょ? 音の響きとか。

――クラウドの謎の言葉は新作ゲームのタイトルだったわけですが、以前、僕が小耳に挟んだところによると、なんでも『FFⅦ』の制作の時、ある開発者の方が茶目っ気でこのセリフを入れた、ということですが?

M はい。遊びでね。

――噂は本当だったのか。担当者をはじめ、読者のみんなも深読みしすぎていたわけですね。

M まぁまぁ、9月6日と7日の東京ゲームショウでは、序盤を少しだけ遊べる試遊台を設置する予定なので、まずは楽しんでみてください。開発陣も休日返上で頑張っています。期待してください。

星の名前、はたまた神の名前といった憶測の飛び交った『ゼノギアス』。それだけにちょっと現実に引き戻された感もある。でもまぁ、良いではないか。この『ゼノギアス』もまた、さまざまな夢やロマンを僕らに与えてくれるわけだしね。



⇦⇧『ゼノギアス』に登場するギア。かっこいいので、プラモとか、ゲーム以外の展開も所望したい

FFT画廊

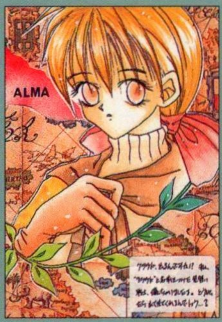
ページを減らされても、イラストコーナーは通常どおりのスペースを確保。今号もカラーでお楽しみください。



⇨FFC賞ありがとうございました(奈良県/天乃龍鬼)これからもよろしく



⇨『FFⅦ』以上の大作だと思います(岡山県/樹宮匡平)同感です



⇨クラウド出るんですか?(埼玉県/鳩山りん)攻略ページでやっとります

⇨ディリータくんの次に好きです(北海道/龍表ねこりんぱ)夏は縁日。ムスタディオの射的の腕はバツグンなり

今号のテキ屋の兄ちゃん





⇧(愛知県/かづき千剣)本当はPSC3あてのハガキだったが、気に入ったので担当のカズから無理矢理強奪。ごめんね、カズ



⇨(大阪府/七瀬優羽)夏は黒より白



⇨(千葉県/三条院竜之介)勉強もネ?

 ※攻略ネタやイラストの他に、好きなキャラ&ジョブ、心に残ったセリフなども募集中。〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM PSマガジン「FF CLUB」までお願いいたします。

プロフィールの設定や隠しキャラなどのおいしい秘密を紹介!

初恋ばれんたいん

今回は、楽して男を磨ける？主人公の設定方法と隠しキャラの攻略を解説。とじこみ付録にエクストラマニュアルもついて、これでもう完璧!?



シミュレーション	ファミリーソフト	
	発売中	5800円
	メモリーカード対応（1〜5ブロック）	



自分の環境に合わせて、なんとなく決めている人が多いと思う主人公のプロフィール設定。実は、この設定は主人公の初期の能力値や好感度に大きく影響する。これによる能力値の変化を把握して設定すれば、お目当ての女のコを楽に攻略しやすくなるはずだ。



普通に設定した場合は、これくらいの数値からはじめることになる

血液型で女のコの好感度を上げられる

ゲーム開始時の女のコたちの好感度の初期値は、主人公と面識のあるキャラ（織田夏澄・斉藤綾・武田雪恵・真田春菜）は20、それ以外のキャラは10となっている。彼女たちと相性の良い血液型に設定すると、これに好感度を10プラスすることができるのだ。相性の変化をまとめたものが下の表。これを参考に、血液型を設定しよう。

女のコと相性の良い血液型一覧表

血液型	キャラクタ名
A 型	織田夏澄　松平葉子　島津絵里
B 型	伊達桜
O 型	武田雪恵　真田春菜　斉藤綾　毛利麻美
AB型	大友千秋　前田麗香



O型と相性の良い武田か、斉藤をねらうつもりで血液型をOに設定。すると…



この通り、初期値が普段の20から、30にアップしているのだ

両親の職業による能力値の変化を利用

両親の職業を設定する場合、父親はサラリーマン、母親は専業主婦…と設定する人が多いはず。しかし、主人公の初期能力値は、両親の職業の組み合わせで決定される。特定の能力値を大幅に伸ばして設定できるのだ。同時に伸ばせない根性と容姿の能力値も、これを利用して片方を大きく伸ばしておけば、能力値の調節がしやすくなるはず。能力値の変化は左の表の通り。お目当ての女のコの理想値を考慮に入れて決めよう。



高い理想値が必要な前田や春菜の攻略には、初期値の高さが必要になる

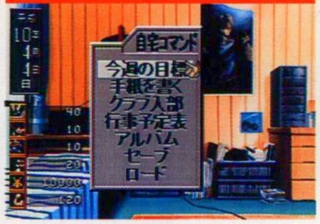
父親の職業による能力値の変化

職業名	文化	容姿	体育	根性	金銭
サラリーマン	5	5	5	5	−
社長	−	−	−	−	10000
自営業	−	−	10	10	−
マスコミ	−	−	−	20	−
スポーツ	−	−	20	−	−
タレント	−	20	−	−	−
医者	20	−	−	−	−

母親の職業による能力値の変化

職業名	文化	容姿	体育	根性	金銭
専業主婦	5	5	5	5	−
社長	−	−	−	−	10000
自営業	10	10	−	−	−
ジャーナリスト	−	−	10	10	−
タレント	−	10	10	−	−
パート	5	5	−	−	5000
看護婦	10	−	−	10	−

職業をうまく組み合わせると…



これは医者と看護婦の組み合わせ。文化の数値の高さに注目して欲しい



お金持ちの息子がいいかなと、両親を社長に設定してみると…



なんと、お小遣いが3万円！　でも、能力値はまったく上がらないのだ。バカ息子？

PlayStation Magazine

EXTRA MANUAL

お役立ち便利！

初恋ばれんたいん

『初ばれ』攻略ページの特別付録は、PS.Magおなじみのエクストラマニュアル。16人の女のコたちのイベントデータと条件をぜ～んぶ掲載！

表面のイラストは羽原よしかづさんの描き下ろし♥　CDケースにしまえばジャケットの別バージョンとして楽しめるぞ。イベントデータは、メインキャラ10人のイベントを理想値レベル別に、隠しキャラの6人はイベント発生の条件を掲載。さらに、裏面には嬉しいお知らせが♪



真田春菜

理想値LV.1　文化70　体育70　容姿70　根性70
理想値LV.2　文化135　体育90 容姿130 根性100
理想値LV.3　文化155　体育100 容姿155 根性110

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成11年4／5～4／30	—	中庭で春菜と出会う
休日	平成11年4／4～4／30	25	お花見
休日	平成11年5／1～5／31	30	遊園地でデート
平日	平成11年5／1～5／31	30	自転車で一緒に登校
休日	平成11年6／1～6／30	40	妹とクッキー作り
平日	平成11年7／1～7／31	50	テレビに出演

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
—	平成11年7／26～	40	夏祭り
平日	平成11年8／1～8／31	50	エアメールが届く
休日	平成11年9／1～9／30	70	ショッピング街
平日	平成11年10／1～10／31	80	職員室に呼び出し
平日	平成11年11／1～11／30	90	夜の電話
平日	平成11年12／1～12／24	100	チケットをもらう

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成11年12／1～12／31	110	コンサート
—	コンサートの後	—	病院で告白ED
—	平成2年2／14	110	バレンタインED

大友千秋

理想値LV.1　文化25　体育25　容姿20　根性30
理想値LV.2　文化50　体育65　容姿40　根性60
理想値LV.3　文化80　体育100 容姿60 根性110

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年4／6～4／30	—	千秋と出会う
平日	平成10年5／1～5／31	25	中庭で会話
休日	平成10年6／1～6／30	25	映画館でデート
平日	平成10年6／1～6／30	35	バスで一緒に下校
平日	平成10年8／1～9／31	35	夏休みの合宿
平日	平成10年9／1～9／30	50	ピアノを弾く千秋

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
—	平成10年8／1～8／31	50	花火大会
平日	平成10年10／1～10／31	80	千秋入院
休日	平成10年11／1～11／30	90	お見舞い
平日	平成10年12／1～12／31	100	病院を抜け出す
平日	平成10年12／24	60	スケートでデート

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成11年1／1～1／31	110	千秋の手術
平日	平成11年2／1～2／28	—	手術成功ED
平日	平成11年2／1～2／28	—	手術失敗
—	平成12年2／14	110	バレンタインED

宇佐美小夜

平成11年の4/5以降に根性が200以上あれば出現。それ以降も根性を伸ばし続けると、平日の学校で彼女に会える。根性以外の条件はなし。

イベント条件	イベント内容
根性200以上	小夜と出会う
根性210以上	小夜にプレゼント
根性220以上	寂しがる小夜
根性230以上	ボタンをつけてもらう
根性240以上	夜の小学校でデート
根性250以上	用務員に事実を聞く
根性260以上	小夜の日記を見る

大原祐子

文化と体力の数値に恵まれており、定期テストでトップをとる度にイベントが発生する。好感度を上げるには、マメにクラブ活動をすること。

イベント条件	イベント内容
文化・体力が一定以上	H10・7／10　テストでトップ
特になし	H10・8／27　クラブ合宿
文化・体力が一定以上	H10・12／11　テストでトップ
文化・体力が一定以上	H11・2／26　テストでトップ
文化・体力が一定以上	H11・7／9　テストでトップ
クラブ・体力が一定以上あり好感度が100	H11・11／20　全国大会優勝ED
文化・体力が一定以上	H11・12／10　テストでトップ

今井幸子

学校内の行動で、新聞部に通って情報を買いまくることで、好感度を高めていく。それ以外に必要な条件は特になし。

イベント条件	イベント内容
好感度80・平日	木登りする幸子
好感度90・平日	今川の呼び出し
好感度110	幸子の反撃
好感度110	幸子の逆転ED

竹中秤

学校内での行動で『秤と勝負』を選びまくり、勝負に勝ち続けて好感度を上げること。それ以外の条件は特になし。

イベント条件	イベント内容
好感度80・平日	デートの約束
好感度90・休日	秤とデート
好感度100・平日	竹中家麻雀大会
好感度110・平日	秤に告白ED

加藤真紀子

まず、テストで学年トップの成績をとると、屋上で会話するイベントを見ていることが前提になる。それ以降保健室や校庭に通って好感度を上げていき、110以上になると主人公が入院するイベントが発生。ここでの行動の選択次第で、初恋EDを迎えられる。

主人公の妹

日曜日の行動で、妹とデートを重ねて好感度を100まで上げ、容姿を230 以上にするとバレンタインEDを迎えられる。ほかに条件は必要としないが、日曜日の行動のすべてを妹とデートにするぐらいでないと、好感度を上げるのは難しいだろう。



HOW TO USE?

初恋ばれんたいんの読者レビュー大募集！

編集部では開発担当者と『初恋ばれんたいん』の大討論会を予定している。そこでプレイしたみんなの意見を募集したいと思う。その意見をもとに、このゲームの良かった点、悪かった点を検討し、次回作に活かしてもらうのだ。また、同時に第2回キャラクタ人気コンテストも開催。前回は伊達桜が1位を獲得したが、発売後の今回は順位にかなり変動があるはず。果して1位は誰に？

ハガキに『初ばれ』の良い所、悪い所、ゲームの感想、好きなキャラとその理由、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM プレイステーションマガジン
初恋ばれんたいん大討論会　係

まで送ってください。締め切りは9月12日必着。抽選で、羽原よしかづ先生描きおろしのサイン色紙（10人のヒロイン＋妹、大原先生）や設定資料集をプレゼントします。イラストも大歓迎だよ。

羽原さん直筆のカラーイラスト♥



❶どうしてもほしいキャラがいる場合はそのキャラの名前も書いて応募してね



❷原画イラストが満載。ファミリーソフトが制作した非売品だ。プレミアもの？

EXTRA MANUAL
活用のポイント

○攻略の情報をCDケースと同じサイズに収録しているので、ゲームをプレイするときに情報をケースから取り出せる。
○忘れてしまいがちなゲームのサポテクも完全収録。エクストラモードなど、そのままではプレイできない部分もすぐ遊べる。
○マップなど基本データを掲載しているので、バックナンバーをひっくり返す必要なし。
○基本操作も簡潔に、ひとまとめにして収録。モードごとなどに分類されているマニュアルをもう一度見直す必要なし。
（使用方法）マニュアルを本誌から切り取って、2つ折りにしてCDケースにしまえばOK！

織田夏澄

理想値LV.1　文化25　体育20　容姿30　根性20
理想値LV.2　文化60　体育40　容姿70　根性50
理想値LV.3　文化90　体育60　容姿100　根性70

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年4/6〜4/30	25	下校　桜吹雪
休日	平成10年4/6〜5/31	30	ショッピング街
平日	平成10年6/1〜6/30	40	調理部でごちそう
平日	平成10年7/1〜7/24	50	一緒にお弁当
—	平成10年7/26	40	夏祭り
平日	平成10年8/1〜8/31	50	キャンプ

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年9/1〜9/30	60	一緒に下校
平日	平成10年9/1〜9/30	65	車から夏澄を助ける
休日	平成10年10/1〜10/31	80	遊園地でデート
休日	平成10年11/1〜11/31	90	夜の公園で会話
平日	平成10年12/1〜12/24	100	雨の日の下校
—	平成10年12/24	90	クリスマス

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成11年1/9〜1/31	110	屋上での会話
平日	平成11年1/9〜1/31	120	空港で告白ED
—	平成11年2/13	110	バレンタイン1日前ED

斉藤綾

理想値LV.1　文化10　体育40　容姿10　根性30
理想値LV.2　文化30　体育100　容姿30　根性80
理想値LV.3　文化50　体育135　容姿40　根性100

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年4/6〜5/31	30	夏澄のことを相談
平日	平成10年6/1〜6/30	40	下駄箱で会話
平日	平成10年7/1〜7/31	50	デートに誘われる
平日	平成10年8/1〜8/31	40	キャンプ
休日	平成10年9/1〜9/30	60	映画館でデート
平日	平成10年10/18〜10/24	45	修学旅行

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年10/1〜10/31	70	バスケ部の練習試合
平日	平成10年11/1〜11/30	80	中庭で進路の相談
休日	平成10年12/1〜12/31	90	遊園地でデート
平日	平成11年1/1〜1/31	100	教室で悩む綾
—	平成11年7/26	70	夏祭り
平日	平成11年8/1〜8/31	80	海水浴
平日	平成11年12/24〜12/31	100	スキー旅行

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成11年1/1〜1/31	110	図書室で悩む綾
休日	平成11年2/1〜3/31	120	河原で告白ED
—	平成12年2/14	110	バレンタインED

松平葉子

理想値LV.1　文化40　体育10　容姿10　根性30
理想値LV.2　文化90　体育50　容姿40　根性75
理想値LV.3　文化150　体育60　容姿40　根性120

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年4/1〜5/31	—	葉子と出会う
平日	平成10年6/1〜9/31	40	図書室に本を運ぶ
平日	平成10年8/1〜8/31	35	学校の七不思議
平日	平成10年10/1〜10/31	50	廊下で激突

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成10年10/18〜10/24	45	修学旅行
休日	平成10年11/1〜12/31	60	バーゲン
平日	平成11年1/1〜2/28	70	葉子宅で勉強
平日	平成11年3/1〜3/24	80	純介と葉子の口論
平日	平成11年4/4〜4/31	90	一緒に下校
—	平成11年7/26	70	夏祭り
平日	平成11年8/1〜8/31	80	海水浴
—	平成11年12/24	100	クリスマス

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成11年6/1〜6/30	100	遊園地でデート
平日	平成11年2/1〜2/28	110	葉子からの電話ED
—	平成12年2/14	110	バレンタインED

毛利麻美

理想値LV.1　文化50　体育20　容姿60　根性10
理想値LV.2　文化100　体育50　容姿120　根性30
理想値LV.3　文化140　体育80　容姿150　根性65

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年9/1〜9/30	—	麻美と出会う
平日	平成10年10/1〜1/31	—	校門で名前を聞く
休日	平成11年2/1〜5/31	50	CD屋で出会いデート
平日	平成11年5/1〜5/31	35	カラオケでデート
平日	平成11年6/1〜6/30	60	雑誌について質問

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成11年7/1〜7/24	70	中庭で会話
—	平成11年7/26	40	夏祭り
平日	平成11年8/1〜8/31	60	花火大会
平日	平成11年9/1〜9/30	80	麻美宅に招待
平日	平成11年10/1〜10/31	90	デートに大遅刻
平日	平成11年11/1〜11/30	100	一緒に下校
—	平成11年11/26	60	文化祭
休日	平成11年12/1〜12/31	110	プールでデート
—	平成11年12/24	100	クリスマス

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成12年1/8〜1/31	120	放課後の告白ED
—	平成12年2/14	110	バレンタインED

武田雪恵

理想値LV.1　文化20　体育30　容姿30　根性15
理想値LV.2　文化50　体育70　容姿60　根性40
理想値LV.3　文化70　体育110　容姿100　根性70

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年4/6〜4/30	30	お弁当を届ける
平日	平成10年5/1〜5/31	40	体育館で出会う
平日	平成10年6/1〜6/30	50	夜の公園で散歩
休日	平成10年7/1〜7/31	30	プールでデート
平日	平成10年7/1〜7/24	60	雪恵の家に宿泊
平日	平成10年10/1〜10/30	40	雪恵の失恋1
平日	平成10年10/18〜10/24	50	修学旅行

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成10年9/1〜9/30	70	雪恵の恋の話
平日	平成10年10/1〜10/31	80	雪恵の失恋2
平日	平成10年11/1〜11/30	90	雪恵を叱咤
休日	平成10年12/1〜12/24	100	大会で雪恵優勝
休日	平成10年12/24〜1/8	60	スケートでデート
—	平成10年12/31	70	初日の出を見る

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成11年1/9〜1/31	110	屋上での会話
休日	平成11年2/1〜2/28	120	映画館でデートED
—	平成11年3/4	110	卒業式ED

伊達桜

理想値LV.1　文化30　体育10　容姿10　根性40
理想値LV.2　文化90　体育60　容姿50　根性110
理想値LV.3　文化130　体育80　容姿70　根性150

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年4/6〜5/31	—	桜と出会う
—	平成10年9/1	35	避難訓練
平日	平成10年10/1〜10/31	40	日舞を舞う桜
平日	平成10年10/18〜10/24	50	修学旅行
平日	平成10年11/1〜12/24	50	桜とケンカ
休日	平成10年11/1〜12/24	50	吹雪と出会う

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年11/1〜12/24	50	桜と仲直り
休日	平成11年1/1〜2/28	80	吹雪に相談
平日	平成11年3/1〜4/30	100	桜とデートの約束
休日	平成11年4/1〜4/30	60	吹雪とデート
休日	平成11年5/1〜5/31	110	コンサート
—	平成11年7/26	70	夏祭り
休日	平成11年8/1〜8/31	80	吹雪と買い物

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成11年6/1〜9/31	120	お茶会ED
休日	平成11年6/1〜9/31	120	告白されるED
—	平成12年2/14	110	バレンタインED

前田麗香

理想値LV.1　文化10　体育40　容姿30　根性10
理想値LV.2　文化55　体育90　容姿80　根性35
理想値LV.3　文化80　体育150　容姿120　根性85

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年4/5〜5/31	—	麗香と出会う
平日	平成10年6/1〜7/24	30	下駄箱で会う
平日	平成10年8/1〜8/31	35	花火大会
平日	平成10年9/1〜9/30	40	下駄箱で話す
—	平成10年12/24	—	クリスマス1

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
平日	平成10年10/1〜11/31	50	図書室で談笑
休日	平成10年12/1〜1/31	70	河原で話す
休日	平成11年2/1〜3/31	90	麗香の家に招待
平日	平成11年3/1〜3/24	60	自転車で登校
平日	平成11年4/1〜4/31	100	主人公宅で大泣き
平日	平成11年5/1〜5/31	110	幸田からの電話
休日	平成11年8/1〜8/31	70	プールでデート
—	平成11年12/24	100	クリスマス2

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成11年6/1〜6/30	120	礼拝堂ED
—	平成12年2/14	110	バレンタインED

島津絵里

理想値LV.1　文化25　体育60　容姿40　根性35
理想値LV.2　文化70　体育120　容姿110　根性75
理想値LV.3　文化140　体育150　容姿130　根性110

理想値LV.1で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成10年6/1〜9/30	—	絵里と出会う
平日	平成10年10/1〜11/31	40	バトミントン事件
—	平成10年11/26	40	文化祭
平日	平成10年12/1〜1/31	50	雨の日の下校
平日	平成11年2/1〜3/31	60	バスで登校

理想値LV.2で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成11年4/1〜5/31	70	公園でデート
平日	平成11年6/1〜6/30	50	練習中の絵里
休日	平成11年6/1〜6/30	80	絵里、事故に遭う
休日	平成11年7/1〜9/30	90	お見舞い1
平日	平成11年8/1〜8/31	60	プールでデート
休日	平成11年10/1〜10/31	100	お見舞い2
平日	平成11年10/19	80	修学旅行
休日	平成11年11/1〜11/30	110	お見舞い3

理想値LV.3で見られるイベント

発生日	発生時期	好感度	イベント内容
休日	平成11年12/1〜1/31	120	公園でデートED
—	平成12年2/14	110	バレンタインED

隠しキャラ6人のデータを公開!



おなじみの10人の女のコ以外にも、初恋エンディングを迎えられるキャラが6人存在している。その6人のキャラと、攻略のポイントを解説していこう。

ちゃんと勉強してる? 大原祐子

主人公が入部するクラブの顧問になる大原先生。イベントの条件はテストでトップの座を守り続けること。文化の能力値を伸ばして体力にも余裕を持っておこう。



⬆デキの悪い生徒より、優等生の方が先生に関心を持ってもらいやすい…かな?

大原祐子イベントデータ

発生時期・条件	イベント内容
平成10年7/10に文化・体力が一定以上	テストで学年トップの成績をとる
平成10年8/27条件は特になし	クラブ合宿の際プールで一緒に泳ぐ
平成10年12/11に文化・体力が一定以上	テストで学年トップの成績をとる
平成11年2/26に文化・体力が一定以上	テストで学年トップの成績をとる
平成11年7/9に文化・体力が一定以上	テストで学年トップの成績をとる
平成11年11/20に好感度が100あり、クラブと体育が一定以上	全国大会優勝　ED
平成11年12/10に文化・体力が一定以上	テストで学年トップの成績をとる

ギャンブル大好き! 竹中秤

会えばいつもギャンブルになってしまう竹中とも、初恋のチャンスがある。彼女の好感度を上げてイベントを発生させるには、ひたすら彼女と勝負して勝ちまくること。彼女に勝たないと、好感度は上がらないのだ。



⬆家族対抗の(!)麻雀大会。彼女のギャンブル好きは家系らしいが、しかし…



⬆竹中とデートの帰り道。男勝りな彼女の、女らしい表情が見られるひととき

竹中秤イベントデータ

発生時期・条件	イベント内容
平成10年4/6以降で好感度80以上(平日)	デートの約束
好感度90以上(休日)	秤とデート
好感度100以上(平日)	竹中家麻雀大会
好感度110以上(平日)	秤に告白ED

竹中・今井共通攻略ポイント

この2人の攻略に、理想値は関係しない。しかし、好感度を高めるのにお金がかかるので、アルバイトでお小遣いを稼いでおこう。

スクープは私のもの! 今井幸子

女のコの情報提供者である今井の場合、新聞部に通いまくって情報を買うことで好感度を上げられる。ただし好感度の上昇は大きくないので、学校での行動すべてを新聞部にするぐらいでないと彼女との仲は進展しないだろう。



⬆好感度が高くなると、こんな風に女のコらしい表情も見せてくれるようになる



⬆スクープを求めて、木に登っている今井を発見。そこまでするかな、フツー

今井幸子イベントデータ

発生時期・条件	イベント内容
平成10年4/6以降で好感度80以上(平日)	木登りする幸子
好感度90以上(平日)	今川の呼び出し
好感度110以上(平日)	幸子の反撃
好感度110以上(平日)	幸子の逆転　ED

私…幽霊なんです 宇佐美小夜

宇佐美は普通にプレイしていたのでは絶対に会えない、真の意味での隠しキャラ。彼女と会いイベントを見ていくには、ひたすら根性を伸ばす以外方法はないぞ。



⬅彼女との恋は、少しせつないかも?



⬆主人公の服のボタンをつける宇佐美。裁縫が得意らしく、慣れた手つき

宇佐美小夜イベントデータ

発生時期・条件	イベント内容
平成11年4/5以降で根性200以上(平日)	小夜との出会い
根性210以上(平日)	小夜にプレゼント
根性220以上(平日)	寂しがる小夜
根性230以上(平日)	ボタンをつけてもらう
根性240以上(平日)	夜の小学校でデート
根性250以上(平日)	用務員に事実を聞く
根性260以上(平日)	小夜の日記を見る

体を大事にしなさいね 加藤真紀子

大原先生の友人である保健の加藤先生。保健室に通って好感度を上げることが、イベント発生の最低条件。保健室にいない場合は校庭に行ってみよう。また、テストで学年トップをとることも大切。

☆加藤先生とのED条件

好感度が110以上あり、学校の屋上で会話していること。



⬆入院した主人公のお見舞いに。オトナの雰囲気についドキドキ♥

アニキが好きよ!? 主人公の妹

デートの度に体力を回復してくれた妹とも、バレンタインEDを迎えることができる。デートを重ねて好感度を上げることと、容姿を上げることが条件になる。

☆主人公の妹とのED条件

容姿が230以上・好感度が100以上あること。



⬆妹にしておくのがもったいないほど、美人に成長する。兄妹でお出かけ?

依頼主の要望を完全チェック

My Home Dream

マイホームドリーム

ストーリーモードで、顧客の希望通りの家を作り上げられるよう、依頼主の要望を網羅したチェックシートを掲載。各項目をすべて満たせば、完璧な家が完成するぞ。

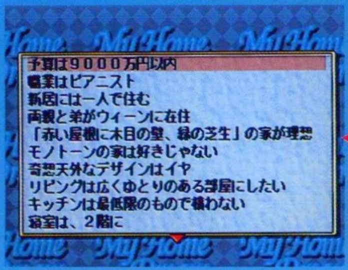
シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	
	発売中	5800円
	メモリーカード対応（10～15ブロック）	

依頼主の希望通りの家を建築するために

ストーリーモードでは、10組の依頼主の家を、彼らの希望通りに作り上げねばならない。だが、依頼主の希望は実に多岐に渡る。そこで、依頼主の家に対する要望の引き出し方と、その要望を満たした家の作り方を指南していく。

何度も話を聞く

客の要望を知るには、ともかく話を聞くことが肝心。面談画面で表示されるすべての項目について繰り返し話を聞こう。何度も聞くことで次々と新たな希望が提示されるぞ。こうして、メモ画面に客の要望をすべて表示させるのだ。



⇧聞けた要望はメモ画面に記録されていく。このメモをもとに部屋の配置などを決めよう

繰り返し客の要望を聞く



⇧各項目について、同じメッセージが出るまで何度も話を聞いていこう

各部屋の要素を出す

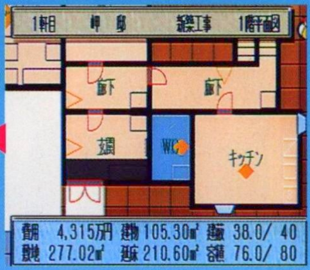
依頼主の要望がわかったら、それらをもとに、各部屋の作りと配置を決めていく。やり方としては、まず、紙などに作るべき部屋を書き出していく。そして、その部屋が何階になり、どれぐらいの広さか、部屋には何が必要なのかをそれぞれ書き加えていく。あとはこれらをもとに、キミの自由な感性で家を作っていくのだ。

チェックシートで確認

家具配置を除くすべての設計が終われば建設を行う。だがその前に、以下に掲載したチェックシートで客の希望通りに家ができているかを確認する。そして、家ができたら家具の配置を行い、再びチェックシートで確認。すべての項目が満たされれば、家の完成だ。



⇧要望をすべて満たした家を作ったので、お客さんは大満足。こちらもうれしくなるね



⇧設計が完成したら、チェックシートをもとに客の要望が満たされているか確認

サタン大黒　難易度 易

1	予算は1億円以下である	
2	窓の幅はすべて90以下である	
3	窓は7個以下である	
4	屋根は瓦以外である	
5	池がある	
6	LDKは1部屋だけである	
7	子供部屋はない	
8	老人部屋はない	
9	防音個室は2つある	
10	アトリエがある	
11	アトリエに窓はない	
12	茶室はない	
13	トイレは6畳以上で、特別製である	
14	納戸がある	
15	クロゼットは4畳以上ある	
16	クロゼットはたくさんある	
17	和室の部屋はない	
18	全室8畳以上ある	
19	内装は特別製である	
20	全室の内装に耐久オプションが付いている	
21	全室の内装に断熱オプションが付いている	
22	全室の内装に防音オプションが付いている	
23	出窓はない	
24	洋室に障子がある	
25	浴槽は桧である	
26	応接室に幅270以上のカウンターがある	
27	応接室に大型暖炉がある	
28	キッチンシステムはI型ではない	
29	キッチンシステムはL型ではない	
30	室内照明は間接照明である	
31	灯篭はない	
32	出入りのできないバルコニーがある	
33	植栽はない	

犬飼枝里子　難易度 難

1	予算は2億2千万円以下である	
2	1階建てである	
3	食堂はない	
4	台所と居間は隣接している	
5	居間、台所、サニタリー以外は和室である	
6	居間は10畳以上ある	
7	和室には押し入れがある	
8	主寝室は1部屋以上あり、和室である	
9	応接間はある	
10	子供部屋はある	
11	全室の内装オプションは防音である	
12	書斎はある	
13	書斎は10畳以上ある	
14	茶室はある	
15	浴室は6畳以上ある	
16	洗面所は2つある	
17	浴室は2つある	
18	浴室には窓がある	
19	納戸は台所に隣接している	
20	お手伝いの部屋は洋室である	
21	各部屋に照明がある	
22	勝手口がある	
23	浴槽は桧である	
24	車庫は3つある	
25	灯篭はある	
26	玄関ポーチの幅、奥行きは、180以上ある	
27	庭の木は6本以上ある	

神崎雄司　難易度 難

1	予算は6億円以下である	
2	リビングは最大の大きさである	
3	リビングとダイニングは直接行き来できる	
4	キッチンは最大の大きさである	
5	キッチンは弟子たちの部屋に隣接している	
6	ダイニングとキッチンは直接行き来できる	
7	弟子たちの部屋が3つ以上ある	
8	弟子たちの部屋は和室である	
9	子供部屋は3つ以上ある	
10	子供部屋にカウンターがある	
11	応接室は玄関の横にある	
12	応接室には室内収納がある	
13	応接室に出窓がある	
14	防音個室がある	
15	防音個室は2つ以上ある	
16	防音個室にテラス窓がある	
17	茶室がある	
18	書斎は洋室である	
19	トイレは3つ以上ある	
20	トイレ便器は洋式である	
21	浴室は2つある	
22	浴室は8畳以上ある	
23	桧浴槽を使用している	
24	洗面所は3つ以上ある	
25	子供部屋の隣に洗面所がある	
26	納戸は2室以上ある	
27	玄関は6畳以上ある	
28	廊下の幅は3マス以上ある	
29	内装素材はすべて特別製である	
30	全室の内装オプションをすべて使用している	
31	室外ドアは2つある	
32	応接間に暖炉がある	
33	リビングと応接室にシャンデリアがある	
34	テラスがある	
35	カーポートが3つ以上ある	
36	2階の夫婦の寝室にバルコニーがある	



霧島麗子 難易度 普

1	予算は1億5千万円以下	
2	2階建てである	
3	屋根には瓦を使用していない	
4	バルコニーは南向きである	
5	玄関ポーチは奥行き90、幅90である	
6	リビングは10畳以上である	
7	リビングは南向きである	
8	キッチンは10畳以上ある	
9	キッチンには窓がある	
10	リビングとダイニングは隣接している	
11	キッチンには勝手口がある	
12	本人の寝室は2階にある	
13	本人の寝室は西向きである	
14	両親の寝室は1階にある	
15	両親の寝室は洋室である	
16	弟の寝室は防音である	
17	すべての寝室にクローゼットがある	
18	本人の寝室にキッチンユニットがある	
19	トイレは1階と2階にある	
20	1階のトイレは2畳以上ある	
21	大型高級浴槽を使用している	
22	浴槽と寝室は隣接している	
23	大型洗面化粧台を使用している	
24	防音個室がある	
25	応接間はない	
26	アトリエがある	
27	書斎はある	
28	1階に6畳以上の納戸がある	
29	2階に6畳以上の納戸がある	
30	マネジャーの部屋にユニットバスがある	
31	全室の内装には耐久オプションがある	
32	すべての個室に照明がある	
33	すべての個室に収納家具がある	
34	門扉は洋風である	
35	テラスはない	
36	灯篭はない	
37	桜の木がある	
38	車庫がある	
39	本人の寝室にバルコニーがある	



篠田哲子 難易度 易

1	予算は4000万円以下である	
2	2階建てである	
3	食堂は単独でない	
4	居間は10畳以内である	
5	居間は洋室である	
6	DKは8畳以上ある	
7	居間とDKは直接行き来できる	
8	居間は1階にある	
9	DKは1階にある	
10	老人室は1階にある	
11	老人室は和室である	
12	子供部屋は2階にある	
13	子供部屋は2つある	
14	子供部屋の大きさは同じである	
15	子供部屋は洋室である	
16	応接室はない	
17	客室は1階にある	
18	茶室はない	
19	アトリエはない	
20	トイレは老人室に隣接している	
21	トイレは1階と2階にある	
22	浴室は1階にある	
23	浴室と洗面所は直接行き来できる	
24	洗面所は2階にある	
25	ユニットバスはない	
26	DKの隣に納戸がある	
27	玄関収納がある	
28	DKに台所用の出窓がある	
29	DKに勝手口がある	
30	長女の部屋にカウンターがある	
31	暖炉はない	
32	居間にシャンデリアがある	
33	トイレは洋式である	
34	システムキッチンには食器洗いがついている	
35	灯篭はない	
36	車庫が2台分ある	



淀川佳与子 難易度 易

1	予算が7500万円以下である	
2	屋根は瓦である	
3	食堂はない	
4	居間と台所はドアで隣接している	
5	居間は和室である	
6	居間は8畳以上ある	
7	台所はフローリングである	
8	本人の寝室は和室である	
9	応接間はない	
10	客間は2つ以上ある	
11	客間は和室である	
12	客間は6畳である	
13	茶室がある	
14	茶室は1階である	
15	防音個室がある	
16	本人の寝室と防音個室は隣接している	
17	浴室の内装はタイル張りである	
18	トイレは複数ある	
19	納戸はある	
20	納戸は2つ以上ある	
21	寝室に押し入れがある	
22	各部屋は8畳以上ある	
23	和室が多くある	
24	全室の内装に防音オプションが付いている	
25	全室の内装に耐久オプションが付いている	
26	押し入れ襖は天窓付きである	
27	玄関収納がある	
28	浴室に出窓がある	
29	茶室に障子窓がある	
30	勝手口がある	
31	トイレは洋式である	
32	暖炉はない	
33	カウンターがある	
34	シャンデリアはない	
35	玄関ポーチは和風である	
36	カーポートがある	
37	灯篭がある	
38	物干し付きのテラスがある	
39	植栽は7本以上ある	



ジョン・カート 難易度 難

1	予算は1億円以内である	
2	瓦屋根である	
3	リビングは10畳以上ある	
4	ダイニングとキッチンは隣接している	
5	ダイニングは6畳である	
6	キッチンは8畳ある	
7	応接間は10畳ある	
8	応接間は玄関に隣接している	
9	本人の寝室は2階にある	
10	本人の寝室は8畳ある	
11	本人の寝室にクローゼットがある	
12	子供部屋は別々である	
13	子供部屋の大きさは同じである	
14	子供部屋は6畳ある	
15	客間は4つある	
16	客間はすべて6畳である	
17	和室の客間が1つある	
18	書斎は寝室の隣にある	
19	書斎は6から8畳ある	
20	書斎の隣にユニットバスがある	
21	ユニットバスは4畳半である	
22	応接室の隣にトイレがある	
23	2階にトイレがある	
24	トイレの便器は洋式である	
25	洗面所の隣に浴室がある	
26	浴槽は桧である	
27	子供部屋にクローゼットがある	
28	書斎の隣に納戸がある	
29	すべての和室に押し入れがある	
30	2階に3から4畳半の納戸がある	
31	キッチンの隣に2畳の納戸がある	
32	床はフローリングである	
33	玄関は4畳以上ある	
34	玄関ドアは両開きである	
35	玄関に玄関収納が2つある	
36	全室の内装に暖房オプションがある	
37	全室の内装に断熱オプションがある	
38	部屋のグレードは準高級である	
39	キッチンと浴槽に出窓がある	
40	キッチンに勝手口がある	
41	和室に障子窓がある	
42	全室に照明がある	
43	寝室にカウンターがある	
44	カーポートは2つある	
45	灯篭がある	
46	本人の寝室にバルコニーがある	
47	植栽が10本以上ある	



岬美奈子 難易度 易

1	予算は9千万円以下である	
2	リビングは10畳以上ある	
3	寝室は2階にある	
4	寝室は10畳以上ある	
5	客間が2階にある	
6	客間は洋間である	
7	寝室に出窓がある	
8	応接間はない	
9	防音個室がある	
10	主寝室にピアノがある	
11	リビングにピアノがある	
12	練習室にピアノがある	
13	主寝室は防音オプションである	
14	リビングは防音オプションである	
15	練習室は防音オプションである	
16	畳の部屋はない	
17	トイレは1階と2階にある	
18	浴室は2階にある	
19	浴室に窓はある	
20	寝室に2畳以上のクロゼットがある	
21	納戸がある	
22	玄関に玄関収納がある	
23	客間に納戸がある	
24	各部屋に照明がある	
25	各部屋のグレードは標準以上である	
26	各部屋のグレードは均一である	
27	玄関ドアは両開きである	
28	出窓は開くタイプのものである	
29	キッチンユニットの色はピンクである	
30	リビングにシャンデリアがある	
31	リビングにダウンライトがある	
32	玄関に壁付け照明がある	
33	和風照明はない	
34	暖炉はない	
35	大型化粧洗面台がある	
36	大型高級浴槽がある	
37	便器は洋風である	
38	車庫は2台分ある	
39	灯篭と松ノ木はない	
40	植栽は花の咲く木である	
41	ガーデンテラスがある	
42	バルコニーはない	
43	玄関ポーチはある	



平山夫妻 難易度 難

1	予算は3000万円以下である	
2	純日本風の家ではない	
3	瓦屋根ではない	
4	門は屋根付き引き戸ではない	
5	1階建てではない	
6	台所に勝手口はある	
7	台所はフローリングの床である	
8	台所と食堂は一部屋になっている	
9	居間は洋室ではない	
10	居間は8畳以上ある	
11	居間のグレードは高い	
12	居間に押し入れがある	
13	居間の窓は障子窓である	
14	台所兼食堂と、居間は隣接している	
15	夫婦の部屋はある	
16	長男の部屋はある	
17	次男の部屋はある	
18	応接間はある	
19	客間はある	
20	夫婦の部屋は洋室ではない	
21	夫婦の部屋は8畳以上ある	
22	夫婦の部屋に押し入れはある	
23	子供部屋は4畳半ある	
24	2つの子供部屋は隣接している	
25	子供部屋は和室ではない	
26	子供部屋の床はフローリングである	
27	長男の部屋は2階にある	
28	次男の部屋は1階にはない	
29	子供部屋に収納家具がついている	
30	子供部屋に窓はある	
31	子供部屋の窓は出窓である	
32	客間は4畳半ある	
33	客間は洋室ではない	
34	客間には押し入れがある	
35	夫婦の寝室は障子窓である	
36	夫婦の寝室は1階にはない	
37	妻専用のアトリエがある	
38	サニタリー関係は2階にない	
39	風呂場は3畳以上ある	
40	風呂桶は桧である	
41	トイレの便器は洋式である	
42	階段はラセン状のタイプである	
43	キッチンユニットの色は白である	
44	玄関ドアは両開きの引き戸である	
45	玄関にゲタ箱がある	
46	照明器具はすべての部屋についている	
47	暖炉がある	
48	廊下に照明がある	
49	車庫がある	
50	桜の木がある	
51	バルコニーが2階にある	



冴島ミドリ 難易度 易

1	予算は1億円以下である	
2	屋根は瓦屋根ではない	
3	リビングは2つある	
4	スタッフ用のリビングがある	
5	スタッフ用のリビングはフローリングである	
6	家族用のリビングは和室である	
7	ダイニングは洋間である	
8	キッチンは1つだけである	
9	祖母用の寝室は1階である	
10	祖母用の寝室は洋室である	
11	主寝室は2階にある	
12	スタッフ用の寝室はそれぞれある	
13	スタッフ用の寝室は6畳以上ある	
14	本人の寝室は8畳ある	
15	2階に防音個室がある	
16	防音個室は6畳である	
17	茶室はある	
18	書斎はある	
19	トイレは2つ以上ある	
20	和式のトイレ便器がある	
21	洋式のトイレ便器がある	
22	浴室は1である	
23	浴室以外にユニットバスがある	
24	ユニットバスはスタッフ用リビングに隣接している	
25	3畳の納戸がある	
26	スタッフの寝室にクロゼットがある	
27	1階に納戸がある	
28	祖母用の寝室に室内収納がある	
29	6畳未満の部屋はない	
30	玄関のドアは両開きである	
31	2階の窓はすべて出窓である	
32	スタッフ用のリビングにはテラス窓がある	
33	階段に小窓がついている	
34	玄関には下駄箱が2つある	
35	各部屋に窓はある	
36	本人の寝室に出窓がある	
37	祖母用の寝室に親子ドアがある	
38	キッチンユニットはL字形である	
39	キッチンユニットは茶色かベージュである	
40	浴槽は桧である	
41	各部屋に照明がある	
42	廊下には照明がある	
43	暖炉はない	
44	シャンデリアはない	
45	テニスコートはある	
46	車庫はある	
47	灯篭はない	
48	柳の木はない	
49	スタッフ用のリビングにテラスがある	
50	ガーデンテラスはある	
51	門扉は洋風である	

アンケート&プレゼント

今号のプレゼント

01	ドラゴンボール FINAL BOUT	05	COOL BOADERS 2 Killing Session
02	Twisted Metal EX	06	実況パワフルプロ野球'97開幕版　以上各5名様
03	悠久幻想曲	07	表紙テレホンカード　50名様
04	グラディウス外伝		

応募の決まり

139ページにあるアンケートハガキに、アンケートの答えと、プレゼントの中で欲しいソフトの番号を1つだけ記入して、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは9月11日(必着)。当選者の発表は10月9日発売の本誌No.20にて行います。

アンケート

●現在あなたが通っている学校(職業)を次から選んで、番号を記入してください。
①小学校　②中学校　③高等学校
④大学　⑤専門学校　⑥社会人
⑦その他

●あなたの学年を数字で(学生以外は0と)記入してください。

●年齢を数字で記入してください。

●あなたの性別を次にあげる番号から記入してください。
①男　②女

1 あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、その番号を記入してください。

2 あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から5つまで選んで、その番号を記入してください。

3 あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から5つまで選んで、その番号を記入してください。

4 あなたがこれから購入したいと思っている新作ソフトをP167の新作カレンダーから5つ選んで番号を記入してください。

5 今号の記事の中で、面白いと思ったものを表1から3つ選んで、面白かった順に番号を記入してください。

6 今号の記事の中で、つまらないと思ったものを表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

7 今後、本誌で特集して欲しいと思うゲームをP167の新作カレンダーから3つ選んで番号を記入してください。

8 今後、本誌で攻略して欲しいと思うゲームをP167の新作カレンダーの中から3つ選んで、番号を記入してください。

9 あなたがゲームソフトを買うとき、特典などをチェックしますか?
①特に気にしない
②目についたものを気にする程度
③買う予定のソフトについては気にする
④気にはするが、購入の参考にはしない
⑤気にする。それによって購入ソフトが変わったりもする

10 アンケートハガキの表面にあるゲーム成績表のゲームの中で、実際に遊んだことのあるゲームを、左下の6つの項目について、それぞれ5段階で評価してください。
(5)良い　(4)やや良い　(3)普通
(2)やや悪い　(1)悪い

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には以下の点にご注意下さい。

●数字はすべて1、2…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字はひとつのマスにひとつのみ記入してください。2ケタの場合は2マス、3ケタの場合は3マス使用してください。

●マスからはみ出さぬよう、注意して記入してください。

●数字の書き方にご注意ください。1は7と間違えないよう、上をはねないでください。4は9と間違えぬよう、4の上の部分はくっつけないように記入してください。

●必ずHB以上の濃い鉛筆か、シャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください(赤色のペンなどは使用しないでください)。

●新作カレンダーや、表1から表3の中にある01や001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も必ず記入してください。

表1　今号の記事

01	2Weeks News
	〈TGS'97秋&超期待作特集〉
02	TGS会場マップ&イベント・出展ソフト一覧
03	ゼノギアス
04	チョコボの不思議なダンジョン
05	パラサイト・イヴ
06	フロントミッションオルタナティヴ
07	フロントミッション セカンド
08	アインハンダー
09	オレっ!トンバ
10	メルティランサーRe-inforce
11	バイオ ハザード2
12	バイオ ハザード ディレクターズカット
13	ブレス オブ ファイアⅢ
14	ロックマンNEO
15	マーヴル・スーパーヒーローズ
16	ストリートファイターコレクション
17	CRITICAL BLOW
18	REAL ROBOTS FINAL ATTACK
19	テイルズ オブ デスティニー
20	風のクロノア
21	子育てクイズ マイエンジェル
22	NOël2
23	あいたくて…your smiles in my heart
24	機動戦士Zガンダム
25	CYBER EGG BATTLE CHAMPION
26	リンダキューブ アゲイン
27	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－ ～十勇士陰謀編
28	Formula 1 97
29	OverBlood2
30	新日本プロレスリング　闘魂烈伝3
31	こみゅにてぃぽむ
32	ミサの魔法物語
33	チョロQジェットレインボー
34	闘神伝カードクエスト
35	NEWS FLASH!
36	NOW ON SALE
	〈攻略〉
37	サガフロンティア
38	ファイナルファンタジータクティクス
39	初恋ばれんたいん
40	マイホーム ドリーム
41	小説　神聖伝メガシード　脱出編
42	Playing Supporter's Circle3
43	イマディオ サポート計画
44	アスキー サポート計画
45	コナミ サポート計画
46	バンプレスト サポート計画
47	みんなのGOLF
48	読者㊒ゲーム批評
	〈Deepest Background〉
49	くるみミラクル
50	サポートテクニック
51	HOT HIT10!

表2　雑誌名

01	ファミ通PS	21	マイコンBASICマガジン
02	電撃プレイステーション	22	コンプティーク
03	HYPERプレイステーション	23	電撃王
04	THEプレイステーション	24	ゲーメスト
05	ファミマガ64	25	コミックボンボン
06	64(ロクヨン)	26	コロコロコミック
07	電撃NINTENDO64	27	月刊少年ガンガン
08	スーパー64	28	覇王マガジン
09	サターンFAN	29	週刊少年サンデー
10	セガサターンマガジン	30	週刊少年ジャンプ
11	TECHサターン	31	週刊少年チャンピオン
12	電撃G'sエンジン	32	週刊少年マガジン
13	週刊ファミ通	33	Virtual IDOL
14	ゲームウォーカー	34	その他
15	じゅげむ		
16	Vジャンプ		
17	㊙ゲーム少年		
18	ゲーメストEX		
19	月刊ファミ通Bros.		
20	LOGIN		

表3　機種名

01	プレイステーション
02	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ニンテンドウ64
07	PCエンジンシリーズ
08	PC-FX
09	メガドライブシリーズ
10	スーパー32X
11	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
12	ゲームギア/キッズギア
13	3DO
14	NEO·GEO/NEO·GEO CD/NEO·GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801・9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

ゲーム成績表　マークの記入例

記入例

×悪い例　1 4 □ 18

○良い例　1 4 1 8

お買い得度　価格とゲームの内容が釣り合っているかをチェック

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や画面との相性をチェック

キャラクタ　キャラのもつ魅力や、動きの面白さをチェック

オリジナリティ　今までにない斬新なアイデアがあるかをチェック

熱中度　どれくらい、のめり込めたか、熱中度をチェック

操作性　キャラは動かしやすいか、遊びやすいかをチェック

No.14のプレゼント当選者

●ARMORED CORE
群馬/小島弘幸　兵庫/和田興司　香川/藤田武

●西暦1999ファラオの復活
福島/小沼良嗣　群馬/野口尚子　三重/松原孝

●BODY HAZARD
北海道/岡本北斗　新潟/今井貴幸　山口/井良々慎一

●MAD STALKER -FULL METAL FORCE-
新潟/遠藤直行　兵庫/柴崎孝仁　岐阜/大杉英一郎

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
埼玉/星出憲男　山口/義永悦子　島根/永田肇

●サガフロンティア
茨城/斎藤和恵　群馬/伊藤美和子　神奈川/森重祐子

●エンジェルブレード
東京/中島修一　和歌山/深見満彦　奈良/武永優

●沙羅曼蛇デラックスパック
埼玉/石川和宏　/平岡健二　大分/佐藤貴文

●EOS -イオス Edge of Skyhigh-
愛知/落合悟史　/北村征広　愛媛/友澤孝介

●ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～
滋賀/嘉瀬井宏　愛知/田中秀和　富山/山越悟

●オーバードライビンⅡ
石川/桶谷佳宏　神奈川/天笠勉　三重/浅井伸一

●QUEST FOR FAME
大阪/山本幸奈　/吉谷典子　福岡/本庄可奈

●表紙テレホンカード
北海道/金子一弥　/花輪洋輔　/向詩津佳　/山岸洋一　青森/中村奈美子　秋田/瀬川幸樹
宮城/榊原篤　新潟/小林祥典　栃木/増渕康哲　/日高慎吾　茨城/老藤さやか　/倉持安貴　群馬/吉田章則　千葉/佐野康二　/岩澤廣道　埼玉/石井優果　東京/小宮利公　/海老原誠　/明石修平　/横山洋輔　/佐藤正　神奈川/鈴木七恵　/岸田邦雄　/佐野馨　静岡/渡辺一貴　和歌山/道本憲治　滋賀/大井健生　岡山/近藤公一　愛知/網谷宝信　/稲葉啓一　/内山智弘　/金川聡　/三浦昭人　大阪/茨木一雅　/馬場誉洋　/早木清吾　/古濱友幸　/村中亮　京都/加藤卓也　兵庫/岡山竜也　/河村慎一　/堤孝一　広島/田鍋雄一　愛媛/清水浩史　/長尾操　山口/益永正晴　福岡/田久保泰孝　/山下淳二　熊本/橋本健太郎　/大田黒真也

●No.13真説サムライスピリッツ武士道烈伝「しろー大野先生サイン入りテレカ」
新潟/村山真梨子　東京/松木加代　千葉/戸村みどり　愛媛/鵜久森裕美　徳島/盛義範

(敬称略)

たくさんのご応募ありがとうございました

神聖伝メガシード外伝小説

神聖伝 メガシード

～脱出編～

最終回!!



ユイたちの危機を救うため、無意識のうちにバイオファイターへの変身を遂げたセイ。彼は偽物のメガシードの呪縛を破り、救世主となることができるのであろうか…？　ゲームへと続く『メガシード』外伝小説、今ここに完結!!

原案：矢立　肇
作：寺田貴信　画：菊池　晃

MEGASEED ANOTHER STORY
～脱出編～

●前回のあらすじ

この物語は、PSソフト『メガシード～復活編～』からわずかに前のお話です。

…

世界を暗躍する秘密結社バイドナーによって超遺伝子メガシードを投与されたセイ。彼はメガシードの発現に成功し、伝説の超獣戦士へと変身できる能力を身につけた。

昏睡状態のまま秘密組織ジーンによってバイドナーの病院から保護され、セイはそのまま戦場へと連れ出された。ジーンの窮地に超獣戦士として覚醒した彼だが、その体内に埋め込まれた偽物のメガシードに操られることに…。

●登場人物紹介

セイ…物語の主人公。バイドナーによって偽物のメガシードを投与された。

ユイ…秘密結社ジーン所属。男勝りの性格で、射撃・格闘戦を得意としている。

ゼグ…秘密結社ジーン所属。冷静沈着で頭の回転も速い、特殊部隊のリーダー的存在。

マリィ…秘密組織ジーン総司令官。セイと同じくバイドナーにはなみなみならぬ因縁を持つ。

リグナ…バイドナー3軍将。美麗な姿とは裏腹に残忍な性格。

Dr.ミン…バイドナー3軍将。ミューソルジャー制作担当。



⬆ゲームでもセイは偽物のメガシードに…

●第9章

「セイ…やめて…」

超獣戦士に変身したセイに首をつかまれたユイは苦しげにそううめいた。バイドナーを滅ぼす存在であり、人類の救いの主とも言える超獣戦士バイオファイター。しかし、それに変身したセイはリグナの笛の音を聞いた途端、ユイの首に手をかけたのだ。

「馬鹿な…超獣戦士がバイドナーに操られるなんて!!」

ゼグは動揺しながらもライフルを構え、セイに狙いをつけた。だが、彼のいる角度からはちょうどユイが邪魔になっていた。

「くっ…」

彼のライフルに装填されている9ミリパラベラム弾は貫通力に優れている。ユイを撃てば弾丸は彼女の身体を貫いてセイに命中するはずだった。

(セイは明らかにマシンナリー・マークによって操られている…奴はバイオファイターではなくミューソルジャーということなのか…？　ならば、魔神の刻印に操られた者は何人であっても抹殺するのがジーンの掟…だがユイは…)

額に脂汗をにじませながらゼグが自問自答した時、公園の方で爆発音が起きた。

同時にスカイベクターの悲鳴が上がり、その合間に機械の作動音と銃声が聞こえた。何名かのスカイベクターが空に飛び上がったが、何者かによって次々と撃ち落とされていく。

「何事か!」

リグナが唇から杖を離し、声を張り上げた。同時に笛の音が止み、セイはユイを手放した。

自由になったユイは、咳き込みながら腰の後ろのホルスターに入れていた拳銃を引き抜いた。

セイは頭を抱え、唸り声を上げながらその場に昏倒した。

「うあっ、うあああ……!!」

セイは錯乱したかのように髪の毛をかきむしった。ユイは怯えるように後ずさり、拳銃を彼に向けた。しかし彼女には、苦しむセイを目前にしてトリガーを引くことは出来なかった。

「セイ…セイ、さっきは私を守ってくれたんだよね…!?」

「ぐう、うう…」

「あなたは…ミューソルジャーなんかじゃないよね…」

ユイの問いかけに応えるかのようにセイはゆっくりと立ち上がった。だが黒く虚ろな瞳の中にあるのが狂気なのか理性なのか、彼女には判断出来なかった。

「ユイ!　セイから…そいつから離れろ!!」

ゼグが叫び、ライフルのトリガーに指をかけた。

「やめてぇっ!!」

思わずユイはセイをかばった。ゼグのライフルから発射された弾がユイの肩に命中し、そのまま彼女は吹っ飛んだ。

「!!」

地面に倒れ込んだユイを見て、セイは我に返った。

「お、俺は…」

ユイの肩から流れる血を見て彼は呆然となった。もちろん、病院で気絶した後の記憶はない。

「…一体どうしたんだ…!?」

痛む頭を押さえようとした時、彼は自分の手が異様な形になっているのを知った。

「な、なんだ…こ、この手は!?　この身体は…うう…」

激しい頭痛と共に今までの記憶がセイの頭の中でフラッシュバックした。

リグナやミンの邪悪な笑み、血まみれのミューソルジャー、ゼグ、そしてユイ…。

「俺は…奴らにメガシードを投与されて…超獣戦士とやらになってしまったのか…」

セイは欠落が多い記憶をまとめ、結論を出した。普通ならこの異常な状況の中で考えを瞬時にまとめることは出来ないはずだった。だが彼は現実を受け止め、自らが出した答えによって精神を安定した状態へ持っていった。それがミンの記憶操作が原因なのか、それともメガシードの力によるものなのかは不明だった。

ただ一つ言えるのは彼の人間としての理性が、メガシードによって喚起された闘争本能を抑えつつあるということだった。

「セ、セイ…」

激しい痛みに耐えながらユイはセイへ手を伸ばした。

「…俺はどうなっていたんだ」

まるで人が変わったように、セイは冷静になっていた。そしてユイの所に行き、彼女を抱き起こした。

「よかった…元に戻ったのね」

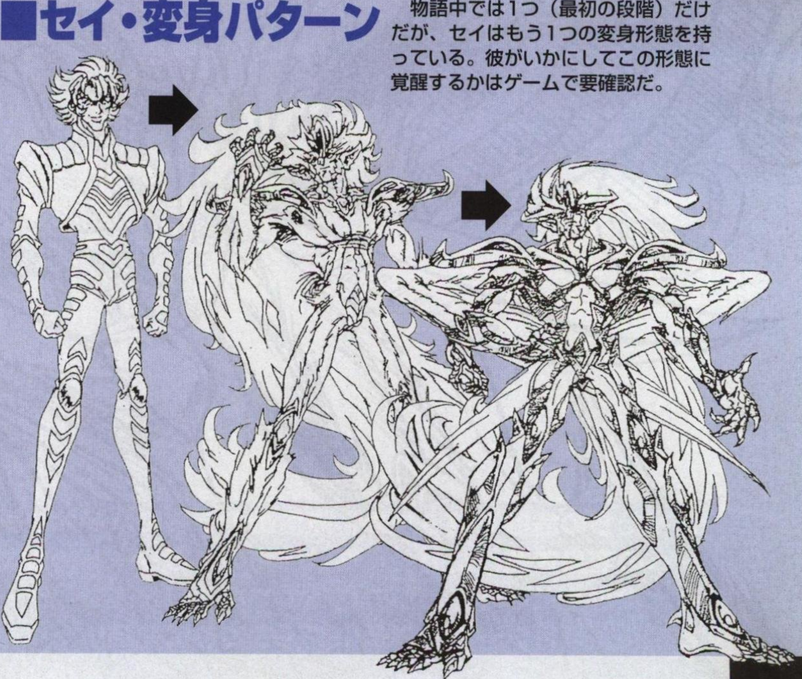
「…確かユイとか言ったな。俺を呼んだのはあんたか。教えてくれ、俺は何をしていたんだ」

「あなたは…あの…リグナに…操られていたのよ」

そう言ってユイは空中のリグナを指さした。

■セイ・変身パターン

物語中では1つ（最初の段階）だけだが、セイはもう1つの変身形態を持っている。彼がいかにしてこの形態に覚醒するかはゲームで要確認だ。





「!! あいつは…」
彼女を見てセイは声を上げた。自分を捕らえ、超獣戦士誕生の実験台にしようとした張本人がそこにはいた。
激しい敵意がセイの胸の内に生まれ、獣の唸り声が口から洩れた。
「わかる…わかるぞ…あいつは…俺の敵だ!!」
そんなセイを見てリグナは舌打ちをした。
「チッ…やはり偽物の超獣戦士といえども、精神感応波を使わなければ操れないか…」
そう言ってリグナは再び杖を唇にあてがおうとした。
「リグナ様！ お助け下さい!! 奴が…奴が現れました!!」
戦闘員ベクターが公園の方から出て来てリグナに報告した。その直後、ベクターの胴体に大きな穴が開き、そこから血と肉が宙に舞った。彼は自分の身に何が起きたかわからず、首を傾げながらその穴に手を当てた。
間髪入れず同じような穴が腰、肩、そして頭に出来た。
「!!」
肉片になって四散する戦闘員ベクターを見てリグナは唇を噛んだ。
「この期に及んで厄介な奴が」
彼女がマントをひるがえして後ろを振り向いた時、すでに公園は静まり返っていた。
「忘れていたよ、バイオファイターが復活すればあいつも現れる…。もう地上には残っていないと思っていたが…」
不気味な沈黙に包まれた公園から機械の作動音が聞こえてくる。それは徐々にリグナやセイ達のもとへと近づいていた。
そちらの方に気を取られ、隙を見せたリグナをセイは見逃さなかった。
「うおおおっ!!」
叫び声と共にセイは地を蹴った。それだけで彼の身体は十数メートルも飛び上がり、一気にリグナへ襲いかかった。
不意を突かれたリグナは身体をひねり、杖でセイの攻撃を受けた。彼が繰り出した拳はあっさりと彼女の杖を折った。予想以上の威力とセイを操る道具を失ったことでリグナは一瞬動揺した。
続いてセイは右脚を後ろへ振り上げ、蹴りをリグナに叩き込もうとした。
「!!」
流れるような動きでリグナはセイの蹴りを手で受け止め、円運動をもって彼のバランスを崩した。しかしセイの赤く長い髪の毛が生き物のように動き、リグナの腕にからまった。
「くらえっ!!」
セイは振り子運動を利用して下側からリグナの背中に回り、キックを一発入れて彼女から離れた。
セイがジャンプしてから地に降り立つまでの間、わずか2秒。人間には到底不可能な超高速の戦闘であった。
「どうやら、ここらが潮時のようだね…」
セイから受けたダメージをものともせず、リグナは再び空中に飛び上がった。
「お前にふさわしい敵を紹介してあげるよ」
「それは貴様のことだ!!」
吠えるセイを見てリグナは艶っぽい笑顔を見せた。
「私の相手をするのはまだ早いよ、坊や」
彼女がそう言うとセイの胸から赤い血が噴き出した。
「なっ…」
真一文字の傷を見てセイは愕然となった。自分がいつその傷を受けたか分からなかったのだ。
「あの「バイオハンター」を倒すことが出来たなら、また遊んであげるよ…」
恋人にささやくような甘い声と共に、リグナは両腕を真横に広げた。すると彼女の姿が陽炎のように揺れ始め、そのまま空に溶け込んでいった。
「待てっ、貴様には聞きたいことが山ほどあるんだ!!」
セイの叫びも虚しくリグナは蝶に似たシルエットを残して消えた。
そして、辺りは静寂に包まれた。

●第10章

「大丈夫か、ユイ!!」
マリィやゼグ、セイは負傷したユイを取り囲んでいた。
ゼグがユイを抱きかかえ、傷を調べた。幸い弾丸は貫通しており、出血もおさまりつつあった。
「クッ…すまない、俺のせいでこんな…」
バイオファイターの姿のままでセイが言った。変身していても顔の部分は素体の面影を残しているため、人間でいる時の表情とあまり変わらない。
「それは俺の台詞だ。許してくれ、ユイ…」

（次ページへ続く）

小説『メガシード～脱出編～』の感想はこちらまで！

全3話を読んでの感想のほか、「続きがよみたい！」という意見もお待ちしています。
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-I-M PS-Mag.『メガシード係』まで。

（前ページより）

ゼグが沈んだ声でユイに謝った。

「いいのよ。それよりもセイ、あなたの傷は…？」

「ああ、何ともない」

バイオファイターとなったセイの傷口はすでに塞がり、治癒しつつあった。

「…そうか、わかった。バイドナーの特殊生体電磁波は全て消えたんだな？」

ユイ達の横で、マリィはジーン本部と連絡を取っていた。

「ということは？」

ユイの応急処置を終え、ゼグがマリィに聞いた。

「…バイドナーの反応は消えた。とりあえず今回は助かったようだが、犠牲はあまりにも大きい…」

周囲の惨状を見渡しながらマリィが言った。

「あのリグナとかいうミューマスターは何故逃げたんでしょう？」

「我々以外にバイドナーと戦った者がいる。その出現を知って、この場から去ったようだな」

「ひょっとして、セイと同じバイオファイター?!」

「仮にそうなら、特殊生体電磁波が検出されるはずだ。今、この場にセイ以外の反応は見られないらしい」

「バイオハンター…」

出し抜けにセイが呟いた。

「リグナはそう言っていた。それは何者なんだ？」

その時、ゼグはセイの肩に赤い点が移動していることに気付いた。それはまるでレーザーポインターの焦点のようだった。

「おい、セイ…」

ゼグが注意を促そうとした瞬間、セイの肩から生えている角が爆音とともに粉砕された。すぐさま、衝撃波がゼグやマリィ達の身体を打った。

「ぐあっ…!!」

着弾の衝撃でセイは3メートルほど吹き飛ばされた。受け身を取る余裕もなく、そのまま地面の上を転がった。

セイが撃たれたことを知ってゼグとマリィは弾丸が飛んできた方向を見た。

「あれは…!!」

そこには身長2メートルはあろうかと思われる大男がいた。

全身黒づくめでその表面は鈍い光沢を放っている。

異様に広い肩幅、長い腕、くびれた腰…人の姿をしているが、身体のバランスが明らかに人間のそれとは違っていた。

しかもそれは背中から排気筒のようなものを2本生やし、そこから水蒸気のようなものを排出している。さらに右手には大型の拳銃、左手には刃渡り60センチほどのコンバット・ナイフを持っていた。

「ターゲット、バイオファイター確認」

機械の作動音と共にぎこちない合成音声がした。それを聞いたマリィやゼグは彼が人間ではないことを悟った。同時にそれが放つ強烈な威圧感を受け、その場に釘付けになってしまった。そして、その独特の作動音はベクターの悲鳴に混じって聞こえていた。

「最優先命令…バイオファイター…ヲ…直チニ破壊…スル」

透明な頭蓋骨の収まっている電子頭脳が唸り、大きな赤い目からレーザーが発射された。その焦点は立ち上がろうとしているセイの頭に向けて動いている。

「な、何だ、こいつは…」

かろうじて攻撃を回避したものの、バイドナーとは全く異質の『敵』にセイは戦慄していた。半機械・半生物のミューソルジャーとは違い、無機質な機械そのもの…例えるならば戦闘サイボーグである。

「我ガ名ハ…ブレスオー。バイオハンター・ブレスオー…」

抑揚のない声が名乗りを上げた。そしてゆっくりと大型拳銃をセイに向けた。

「セ…」

「動くな!!」

セイは大声を上げて自分の名を呼ぼうとしたゼグを制止した。

「動くとさっきのベクターのように殺されるぞ！　奴のターゲットは俺だけだ!!」

（何故、そうだとわかる!?）

セイは自分でも不思議に思った。初めて会う敵のはずなのに、ブレスオーがどういう存在であるか知っているような気がしたのだ。

ブレスオーが発砲した。セイは身をかがめ、弾丸を髪の毛すれすれの所でかわす。

（こいつも、敵だ!!）

セイの表情が人から獣へと変貌した。彼の身体は疾風となり、ブレスオーの懐に肉迫した。当然ブレスオーもその動きに反応するかと思われた。

セイとブレスオーがすれ違った直後、一つの影が弾き飛ばされた。それは弧を描いてゼグとマリィの間に落ちた。

「!!」

切り口から火花を散らし、鈍い作動音を発生させているそれは、ブレスオーの右腕だった。

「ハァッ！」

見事なターンを決め、セイは立ち止まった。ブレスオーはぎこちない動きでゆっくりと腰をひねり、セイのいる方向へ身体を向けた。

「こいつ…壊れてやがる！」

セイの目がギラリと輝いた。

「高速…戦闘モードヘシフト…シフト…システム…エラー…」

ブレスオーは全身を小刻みに震えさせ、セイに攻撃を開始しようとした。だが、各部分から火花が散り、電子頭脳から白い煙が立ち上り始めた。

「バ…イオファイター…ヲ…破壊…破壊…」

「なめるな、俺が貴様を破壊してやるっ!!」

その叫びと共にセイの筋肉が盛り上がり、両手の爪が伸びた。

『壊れていた』バイオハンターは超獣戦士の本領を発揮しつつあるセイの敵ではなかった。

「簡単に壊されちゃったわね」

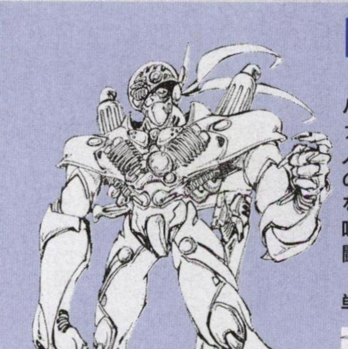
解体されるブレスオーを眼下にしてバイドナー三軍将の一人、ミンは肩をすくめた。

「やはりお前だったか…よくもあんなガラクタを見つけだして来たものだ」

いつぞやの病院の時と同じく、リグナとミンはビルの屋上からセイ達を見下ろしていた。

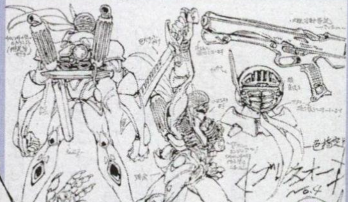
「そう言わないでよ。アレも使えると思って持って来たんだから。でも、バイドナーには攻撃しないようリプログラミングしたはずだったんだけど…駄目だったみたいね」

■ブレスオー



本文中でもそう呼ばれているように、バイオハンターの異名を持つ。バイオファイターを抹殺するためだけに存在する人間型サイボーグである。任務遂行以外の思考を持ち合わせていないため、手段を選ばぬ殺戮もお手のもの。あらゆる意味でミューソルジャーを遥かに上回る戦闘能力を誇る恐るべき敵と言える。

バイドナーには所属しておらず、常に単独でセイやユウキたちを狙っている。



⇧プロデューサー自ら「ハ○イダーをモチーフにした」と言うだけあって…なんともはや

「ブレスオーはあのお方と同じく『神の守護者』だからな。神の命令は絶対だということだ」
リグナが表情を変えずに言った。
「まあ、いいわ。バイオファイターが復活した以上、第2第3のバイオハンターが現れるでしょうよ。せいぜい利用して私たちの手助けをしてもらいましょう」
「…で、エディの落下時間と落下地点は判明したのか?」
「あなたが時間稼ぎをしてくれたおかげでね。本物のメガシードを保管しているエディは今晩、衛星軌道上から落ちてくるわよ…」
「我らを滅ぼすために、か…」
「リグナ、エディと本物のメガシードの回収は私にまかせてくれるわよね?」
「…いいだろう。だが、本物のメガシードは必ず抹消しろ。色気を出してサンプルにしようなどとは思うな。本物の超獣戦士を復活させたら元も子もなくなる」
それを聞いたミンはいつもの邪な笑みを浮かべた。
「…わかっているわ…」

●第11章

「ジーンに協力しろと?」
人間の姿に戻ったセイはユイに聞き返した。彼女は黙って頷いた。周囲はもう暗くなり、警察官やジーンのメンバーが事件の収拾作業を行っている。
「私…あなたを信じる。人類を…地球を救ってくれるバイオファイターだって。そうですよね、マリィ?」
ユイは嘆願するような目つきでマリィを見た。
「……………」
マリィは目を伏せ、しばらく考え込み、
「わかった。君の方で問題がなければ我々に協力して欲しい」
とセイに向き直って言った。
「…いいだろう。昔の記憶を取り戻すには奴らと戦うしかないようだ。俺が何者なのか…バイオファイターとは何なのか…その答えを見つけなけりゃあ、俺自身の存在を否定してしまうことになりそうだからな…」
そう言ってセイは一度大きく背伸びをした。
「とりあえず、休ませてくれ。バイオファイターへの変身は大幅に体力を消耗するらしいんだ…」
「ああ」
マリィの返事を聞くとセイはその場から離れ、アサルト・コマンダーの方へ歩いていった。
「…ユイ」
「わかっています」
マリィの呼びかけにユイは厳しい表情で応えた。
「また…彼が奴らに操られてしまった時は…私の手で…。でも、あの人がいなければ奴らに勝てないのも事実でしょう?」
「…そうだ。だが、つらい戦いになるぞ」
「それはわかっています…でも、信じたいんです…私たちが生き延びる未来もあるって」
そう言ってユイは夜空を見上げた。その時、一筋の流れ星が彼女の視界を横切った。その流れ星の中に本物の超遺伝子『メガシード』があるということを、まだ彼女たちは知らなかった。

終わり



こうしてジーンに所属することとなったセイ。彼のその後はゲームで確認してほしい

読者と編集部、メーカーをつなぐ絆

Playing Supporter's Circle 3 The Third

プレイングサポーターズサークル・ザ・サード

もうすぐ8月も終わり。まだまだ暑いですが、季節的にはもう秋が近づいてきました。スポーツの秋ということで、早速、師匠と野球をする約束をしたんですが、見事スッポかしました。ごめんなさい（カズ）。

3人が贈る秋の過ごし方

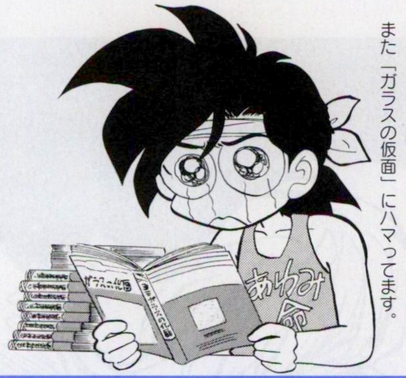
なんでもスタジオ

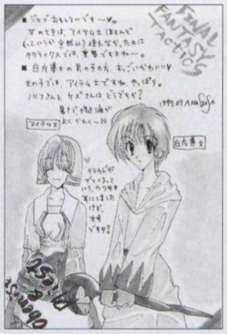
秋はヤキイモの美味しい季節よね。でも最近、ヤキイモ屋さんが減ったんでノリコさみしいな。つーことで学生諸君のみんなヤキイモ屋さんに就職してね！（ノリコ）

ノリコ ムキ〜、暑いだわさ！
カズ もう、そんなだらしないカッコしてないで仕事しようよ。
ノリコ じゃあ、ガリガリ君買って。
カズ 僕はモリモリ仕事があるの。なんでノリコさんのガリガリ君（グレープ味）を買いにいかにゃあ、ならんのですか。
ノリコ もうカズってば仕事おそいんだから〜。しょうがないわね。
カズ ノリコさんが夏休み満喫できたのは誰のお陰だと思ってるの。「ワーイ、ビキニだゾ！」とかいって海に行ってるとき、かわりに薄暗い編集部でカリカリ原稿書いてたんだよ、僕は…。
ノリコ 似てな〜い、ノリコのマネ。
カズ うおおおお〜そおじゃねええ！
ノリコ 男のヒスってヤーね。カズはほっといてお便り紹介するね。

★最近、やっと『FFT』をプレイし始めました。面白いですねえ。久々にやりごたえのあるシミュレーションRPGです。ちょっと重めの世界観とキャラ達の人間ドラマが面白いですね。特にアルガスがいかにも悪役っぽくていい味だしてますね。きっとこれで夏休みがつぶれるんだろうな。
（千葉県／センギア）

ノリコ ノリコは、とある事情からアルガスがとっても嫌いになったの。だから戦闘時に味方で集中攻撃してやっつけちゃったの。「アンタなんか、クリスタルにでもなっちゃえばいいのよ」とか思って、ほっといたの。そしたらアルガスってば、戦闘終了までずっと寝てるのよ。助けてあげた恩も忘れて、いい身分よね。せめて宝箱くらいになんなさいよね、まったく。
カズ 何言ってんだか。ノリコさんはゲームに変な感情移入のしすぎだね。





（福井県／アマガサ）白魔道士の男の子はフフ（ノリコ）女の子もかわいいね（カズ）



ルパンの銭形警部です。何作目かわかる？（三重県／師弟ハンター）

★ぞぞぞな話です…本当に。うちのチョコ（メスネコ）が夜、私の部屋にきて「ニャニャニャ」って鳴くんですよ。それで私がふりかえったら…。ゴキブリくわえてました…。しかもピクピクしてたし、エモノとってうれしいのはわかるけど、私のトコに見せにこないで下さい。
（奈良県／瀬生みずき）

カズ そうそう、しかも「誉めれ」って顔で得意気にくるんだよね。
ノリコ でも、ゴッキーはいやあああ！ **私はいま「レッツ&ゴー」に夢中！ レッツ君いいわあ♥ ところで、お2人は今、何に夢中ですか？**
（長崎県／りひてる）
カズ 昔から好きだったんだけど、最近、また「ガラスの仮面」にハマってます。

今回のイチオシイラスト



（埼玉県／酒谷涼） こんなかわいいセフィロスだったら緊張感もスッ飛びますねえ（カズ）

アンジェの小部屋（仮） 第2回

残暑お見舞い申しあげます。Hです。今回大きいスペースを頂いてしまい、ちょっとドキドキ!? とりあえず、最初のお便りを紹介しましょう。

♡私、守護聖サマが愛しくてたまらないのです。いつもあの方たちと一緒に過ごしたい…というわけで、光栄さんにアンジェのゲームボーイ版を発売してもらいたいのです。そうすれば、トイレの中でもどこでも、守護聖様にお会いできるのではないでしょうか…。
（埼玉県／埼玉のばんこ）

ウチはPSマガジンなのに、なんだかなあ（笑）。うーん、でもトイレの中で「お嬢ちゃん」って呼ばれても…ねぇ!? というわけで、今回はここまで。お便りは常時受け付けておりますので、どしどしお寄せ下さいね。では次回に♡



（滋賀県／綾乃） ありがとうございます。また攻略したいですね



今号のイチオシ♥

（北海道／TOM） 個人的なシュミで選んだワケではないのですが…。カッコいいので…♥



（愛知県／クラリス） 小学生に人気のマルセル様。親しみやすいからかしら？





（佐賀県／小辻裕子） 担当者はこの2人によく嫌われました（泣）

コミケのカズ君：つーことでコミケにいってきました。当日は小雨は降ってたけど、涼しくてよかったです。忙しいところにオジャマしたのに明るく迎えてくれて、みんなありがとう！しかも、本やグッズまで頂いちゃって（感謝）ほとんど山賊状態でした。また、会場はなにせ混んでいたので、会えなかった人もいるんで冬コミではお会いしましょうね。

イラストDEひと言



あれ、いつもとタイトルが違うぞ。しかも俺が入れといた写真じゃねえぞ。おいカズ、どうなってんだ！

カズ PSC久々の増ページなので、イラストをたくさん載せたいなと…。

俺のコーナーに載せてどうすんだよ。しょうがねぇな。これは宮城県／三剣竜のイラストだな。**「この中に今朝餃子を食ったヤツがいる」**。ほかにも俺にひと言いってもらいたいヤツはイラスト送ってこい。



★歌って不思議ですね。口ずさむだけで力がわいてくる。そんな歌を誰もが1つは持っているもんです。私の場合「セクシーアドベンチャー」（ルパンPART4のオープニングテーマです）。ノリコさんとカズさんの心の歌ってなんでしょう。教えてください。

（三重県／師弟ハンター）

ノリコ やっぱ、最近だったら、「勇者王誕生！」かな。僕等の勇者王だしね。全開カッキーよね。

カズ ガガガ、ガガガガ、ガオ◯イガー♪

カズ&ノリコ ガガガ、ガガガガガ◯ガイガー♪

ノリコ さぁ！みんなも一緒に！



⬅（宮城県／三剣竜） ヒカリ攻撃はエイケイも入れてあげたい（カズ）



⬅（滋賀県／華院桜） いいですよね僕も大好きです（カズ）



⬅いなくなるとわかっててもパーティに…（埼玉県／たま）



⬅（北海道／剣龍いつる） 画材はなんでもいいですよお（カズ）



⬅（千葉県／炎知勇） それを捨てればデビルマン？（ノリコ）



⬅（愛知県／かづき千剣） パーティに入れたいですねえ（カズ）



⬅（愛知県／くりーむ紗雪） 妹フェチの人気急上昇中（カズ）



⬅（埼玉県／中城歩） ノリコだってがんばるもん（アイリス風）



⬅（神奈川県／愛以） 僕も元気ですばぴょん（カズばぴょん）



⬅（宮城県／光雪すぐる） このスッキリ感がグーね（ノリコ）

★その昔、無知なる子供だった僕は官製ハガキに切手を貼って出してました（泣）。まだ、ハガキを40円で買えた頃です。

（神奈川県／きんちゃん）

カズ ハガキが40円の頃かあ、懐かしいなあ。でも、そういうことってありますよね。

ノリコ そうそう、それで友達に指摘されたりするとめちゃめちゃハズいんだわ。

カズ ハズい？ また、ノリコの国の言葉？

ノリコ あたしゃ日本人です。でも、恥ずかしいってことだけど…。普通つかわない？



⬅（愛知県／アオイ） ティファが報われませんね…（カズ）

のぞいてみよう試着室



⬆ぼっちゃんとミルイヒの服の交換なんですが…。（北海道／しるこ）

ノリノリと一緒♡

ノリコ みんな元気！ ノリノリことノリコよ。今回は増ページを記念してノリコと一緒にお話するじゃぜよ。

カズ じゃぜよってアンタ…。あっどうもインタビュアーのカズです。

ノリコ え～。またカズなの。もっとスレンダーで長髪でやる気のなさそうな若い男の子がいいよお。

カズ ごめんなさいね（怒）。とりあえずジジイで我慢してくださいね…。つうことで、早速いくつか質問が来てるんで答えてくださいね。

★ノリコさんはティファ関係のネタで妙にキツイ答えが多いような気がするんですけど、胸が大きい人は嫌いなんですか。もしかして胸小さいとか？（ごめんなさい）

（茨城県／愚零都）

ノリコ 余計なお世話よ！

カズ アンタ、質問コーナー作っといてそりゃないんじゃないの？

★『幻想水滸伝II』楽しみですねえ。ノリコさんは『幻想水滸伝』の108人のなかでは誰が好きですか。ちなみにアタシは男の人だったら、フリックとルビィ。女の人はソニアとローレライです。

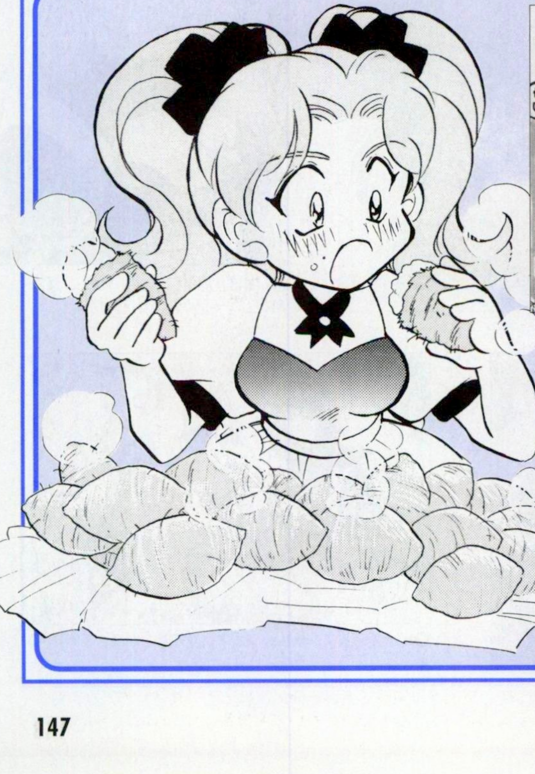
（千葉県／109人目）

ノリコ そうねえ、シドニアとかクライブとかいいセンね。細身で影のある人かしら。女の人だったらセイラかな。あのぶっきらぼうな感じがいい感じよね。

★ノリコさんが最近ハマってるゲームって何ですか？ また、今後注目してるゲームはありますか？

ノリコ 今はねえ、『ガンバレット』かな、ルールは簡単でパキュンパキュン撃ってればいいし、ストレス解消になるわよお。んで今後、気になるソフトはやっぱ『幻想水滸伝II』かなあ。

つーことで今回はこれでおしまい。また、ノリコ宛のハガキが多くなったらやるからねえ。楽しみにまっててね。





⬅（徳島県／ちまりん） そうよ！ 本当はすっごくかっちょいいんだから！



⬅（埼玉県／門脇広海） 人が仕事してるときに、こういうこと言ってきます（カズ談）

NS画廊スペシャル

イラストギャラリー

応援してくれてる読者の声援に答えて、1ページまるまるイラストのページを開設。このコーナーの存続は皆さんの応援にかかってます。よろしく頼みますね（カズ）

カズ　うっしゃあああ！（涙）。イラストページ開設。これで今まで以上にみんなのイラストが掲載できるよ。これもみんなの応援のおかげです。

ノリコ　さっき、原稿書くのが少ないからラッキーとか言ってなかった？

カズ　ギクッ。そんなことないですよ。やっぱりね、ホラ、読者のための読者ページだしさ…。僕なんかが自分の知識タレ流すよりは今回は増ページだし、バランス良く投稿者のイラスト載せたほうがいいしね。

ノリコ　ふーん。まあ、なにはともあれイラストがいっぱい載ってるのはいいわね。

カズ　でしょ。つーことで、NS画廊スペシャル（ちょっとベタ？）イラストギャラリー始まり始まり！



妖精サンとリンツのイベントが増えるなんてうれしすぎです。誰を一番最初にオトそうかなー。『虹色町』には好きなキャラが7人もいるし（うわきもの？）（神奈川県／柴田絵里）　迷いますよねえ。（カズ）



（神奈川県／鈴森キイ）　ひさしぶりのエリス。やっぱかわいいもんね（カズ）



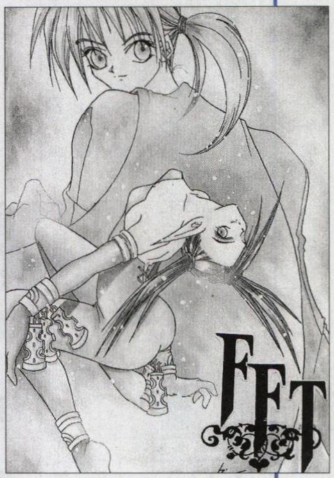
男の子の方が描いてて楽しいです（笑）（大阪府／七瀬優羽）　そうね（ノリコ）



（群馬県／大川貴子）　ハガキに付いてる応募券はちゃんとカブサボにいってます（カズ）



メンテナンス風景を見て「ロボコップか？」と思った（大阪府／みゆきのお母さん）



（埼玉県／鳩山りん）　召喚獣のなかで一番かわいいもんね（ノリコ）



このゲーム、PS3周年記念RPGとかなんないかナ（埼玉県／遼東いのこ）



今さらって感じだけど、やっぱこの2人はイイ！（佐賀県／如月かいと）



初投稿です（千葉県／夕月未羅）　常連目指して、がんばるのよ（ノリコ）



この紙、コミケで買ったんですが（奈良県／天乃龍鬼）　でもいい感じよ（ノリコ）



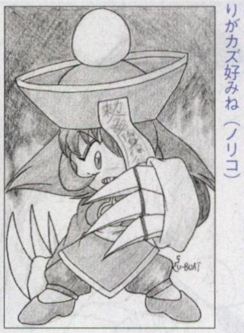
（神奈川県／瑠璃星銀）　あっ、なんかパッケージみたいね（ノリコ）



（三重県／ぴいちゃん）　んもお～手当てさすよ。傷がなけりゃ自分でつくってでも手当てさすよ（カズ）



リーザとククルの服をとっかえてみました。（神奈川県／雪野ノマ）　案外似合うじゃない（ノリコ）



（兵庫県／U-BOAT）　ディフォルメぶりがカズ好みね（ノリコ）



ドノヴァン&アニタがいなくて悲しい（埼玉県／門脇広海）　アニタ様～（カズ）



オドロいたよー！　野村哲也さん、若いのにスゴすぎ（神奈川県／つきだて瀬峰）



ビッキー&フッチ&カシオス（愛知県／かづき千剣）　ちょっと、このフッチはノリコレーダービクビク！

秋の夜長に語りましょう

フリートーク

今回のフリートークは豪華1ページでお届けします。こんな文字のページ読みたくない！なんて言わないで読んでくださいな。（イヤでも読んでもらう担当者）



（静岡県／ねこべのたけこ）　FC版のいーかげんな顔のミシュランが好きでした…

★担当者さん。あなたキャラクタ性がないので、あなたのキャラクタを募集するなりして作りましょう。じゃないとカズさんとノリコさんに巻頭を一生奪われてしまいますよ。

（栃木県／バルルルン兄さん）

キャラクタ性ですか…。キャラクタ性がないのが特徴なのだ！　とかベタベタじゃだめですかね？　あっそうですね。気がつけばここが定位置。（自分に自信が持てなそうな風貌のため、健康器具のセールスマンに目を付けられた過去を持つ担当者）

★文章投稿はこんな紙でもよろしいのですか？　やっぱりハガキサイズがいいとか、紙についてのきまりありますか？

（愛知県／くりーむ紗雪）

まさにこんな紙といわんばかりの紙ですね（小さなメモ紙）。でも、私は貧しい家で育ち、贅沢は敵と教えられたので平気です。ただし、イラストなどは裏写りしないくらいの厚さの紙でお願いしますね。（ていうか今も所持金70円の担当者）

★ある雑誌に『子供の頃はお金がないので必要最小限のものしか買わないが、大人になって金を稼ぐようになると、必要外の物まで衝動買いをしてしまう』とありましたが、今まさしくその状態です、私。この間も『龍咲海』のテレカとCDを買いました。（これはこれでうれしいのだが…）。みなさんもそういうことないですか？

（三重県／師弟ハンター）

師弟ハンターさんは自分でそれを理解しているだけエラいと思います。編集部には生活費を削ってまで、そういったジャンルの物を買う人間ばっかりです。（そういう理由で70円の担当者）

★私はいつも、新作ソフトカレンダーを見ながら、1年以内に「ザ・ベスト」になるソフトの予想をしてます。勝率は3割程度でしょうか…。編集部のみなさんはなさらないのでしょうか…。妹と競えば気分はすっかり呑屋です。（埼玉県／埼玉のばんこ）

なるほど、新作カレンダーにはそういう楽しみ方があったのですね。早速、私もやってみることにします。でも私の場合ほとんどのソフトを定価で買っているので、当たってうれしいやら、かなしいやら…。（ザ・ベストまで待てない担当者）

★今、イチバンハマってるのが「NOW ON SALE!」のレビュー。舞の胸の揺れがいいとか、思わぬギャグ満載でいい感じです。

（神奈川県／きんちゃん）

先日、発売になった「プレイステーション超絶レビュー&全ガイド」（定価1980円）には今までのレビューが満載されてますので、是非お求めください。（さりげなく宣伝している担当者）

★写真、カラオケが大嫌いな私って変ですか？（プリクラしたことないし、カラオケも歌ったことないです）　写真撮られたら魂抜かれるざんすー（お前いつの人間だ）。あと、タバコも酒もダメダメさん。ゲームに関係ない話です（失礼）。

（岡山県／S-MAZDA）

別に変ではないと思いますが、本気で魂が抜けてしまうと思ってるなら、少し考えものですね（失礼）。私もプリクラちょっとダメ。つーかあの列に並ぶのは恥ずかしいですね。私、おじさんだし。（ピュアな心を狙われている担当者）

★『ブレスオブファイアIII』。特集見るまで、あまり興味なかったんですが…ハイ。今は毎回特集楽しみにしてる状態です。初めはニーナが気にいってたんですが、今はモモです！　なんかあの老眼鏡がとっても好きです。でもリュウが一番かな（ハッキリしない）

（広島県／湯沢涼）

なんでもスタジオのカズは『～III』のニーナにベタボレ状態だったようですが、大人になった姿を見たら、悲しい顔してました。根っからのロ〇コンですね。（好みは12～15歳くらいの担当者）



（神奈川県／はく☆りゅー）　アナタだけでは…



『鉄拳3』早くやりたいな（S-MAZDA）　シャオユウはいいですね。カズが喜びますよ

★『パラサイトイヴ』主人公のアヤさんが超美人～♡。ホラーRPGってのは苦手なんですけど…超期待&楽しみにしてます。がんばれスクウェア♡　それにしても野村哲也氏の絵にはホレボレいたします。ご本人もナイスガイだし（笑）。

（福井県／アマガサ）

ホラーRPGは私も大好きですので『パラサイトイヴ』は期待している一本です。（あなたの知らない担当者）

★私の友人は出版社に勤めたのですが、仕事で徹夜して朝帰りしたり、夕方出勤したりと不規則な出社をしていたところ、近所のおばさん達に「あのお嬢さんは大学を出て水商売をしているらしい」と噂をたてられてしまい、母親に「お願いだから仕事をやめて…」と泣きつかれ、フリーターになってしまいました。彼女の話を聞いて、編集の仕事って大変なのだなぁと思います。

（埼玉県／埼玉のばんこ）

私も夕方、出勤して朝帰ることが多いのですが、それは単に朝起きられないだけです。（同窓会でオカマバーで働いているとウワサされ、まんざらでもない担当者）

★編集部のみなさんはお体大丈夫ですか。私は数日前整体院へ行った時、骨盤と胸椎に歪みがあると言われました。ショックでした。やはり運動不足が原因になりやすいので気をつけて下さい。

（三重県／師弟ハンター）

編集部の人間は不健康王座決定選に出場しそうな面々がいっぱいいるので、病院でも行こうものなら大変な騒ぎになると思います。（機械の体を考えている担当者）

★文章投稿の時、1つのコーナーに同じ人のハガキが2通以上採用されることはありますか？　また、以前にボツったことのあるネタを送って採用されることはありますか？（ペンネームを「バルルルン兄さん」から「バルルルン兄弟」に変えたいのですが変えてもいいですか？）

（栃木県／バルルルン兄さん）

同じ人が採用されることはあります。また、スペースで採用者数が決まるので、泣く泣く落としたネタもあるので、一度ボツったネタが別の機会に掲載されることもあります。ちなみにペンネームの変更は勝手にしてください。私も毎回呼び方変えてますし。（優柔不断な担当者）

★『FFT』にハマる毎日、おかげさまでゲームは進んだのですが、夏休みの宿題が全然進みません。どうしましょう？

（栃木県／ラム夫）

恨むなら神様か自分にしてください。（平民の担当者）

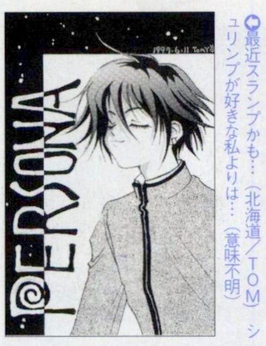
★『サガフロ』と『FFT』のどっちを買うか迷っているのですが、どっちにしたらよいでしょうか？　教えてください。

（福島県／めろん味）

好きなほうを買うのが良いのではないでしょうか？（人まかせな担当者）



（新潟県／田中佳子）　男だったら「シルフ」を呼ぶべし！（あっ女性でしたね…失礼）



最近スランプかも…（北海道／TOM）　シュリンプが好きな私よりは…（意味不明）

投稿のお約束

■なんでもスタジオ

読書の秋ということで「ガラスの仮面」を読みなおしてるカズと食欲の秋ということでヤキイモをバクバク食べているノリコさんとスポーツの秋ということでトレーニングしている師匠がお届け、勝手気ままなページ。

・イラストギャラリー　読者のイラストを掲載するコーナー。目指せカラー。

・のぞいてみよう試着室　ゲームキャラの衣装を交換してみるコーナー。

・アンジェの小部屋　アンジェフリークによる男子禁制っぽいコーナー。

・写真でひと言　師匠のお題に挑戦するコーナー。笑わせてください。

・ノリノリと一緒♡　当ページのマドンナ、ノリコさんとお話ししてみよう。

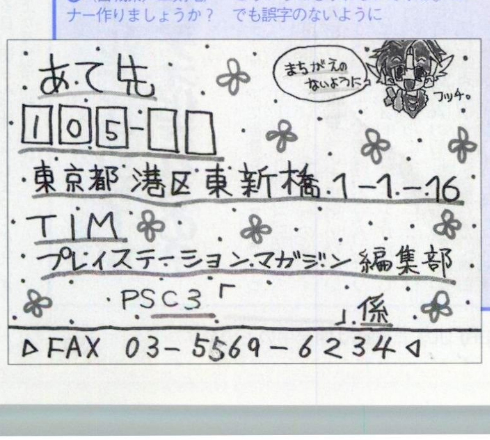
■フリートーク

テーマはまったくなしの言いたい放題のコーナー。どんな話題でもそれなりにお答えするらしいです。

■メーカーサポート計画

メーカーの様々な情報を紹介。各コーナーへのイラストや文章投稿、その他いずれにも郵便番号、住所、氏名、ペンネーム（つけなくてもOK）、年齢、学年もしくは職業、電話番号を必ず明記すること。また、複数のコーナーへの投稿を1つの封書でまとめて送るのはOKですが、住所や氏名などの必要事項はそれぞれに必ず明記してください。また、封書の場合はあて先に同封してあるコーナー名をすべて記入すること。

（宮城県／三剣竜）　こうういうのもうれしいですね。コーナー作りましょうか？　でも誤字のないように



No.15の訂正：No.15の「No.1 計画　サンセットコンテスト」にて殿堂入りした、岩下賢亮君の住所が北海道になっており、また写真も違うものになっておりました。正しい住所は神奈川県です。

澄サポ　今回の『メルティ』のトレーディングカードなんだけど、取材時点では見本版があがっていない状態だったので、澄岡さんにデジカメで撮影をお願いした。調子に乗ったのか、専務さんに帽子をかぶせて撮影を強行。しかし編集部に届いたデータは画像が粗くて誌面に載せられないことが発覚！　急遽、締め切りをブッチして、カメラマンを手配して撮影をすることに…。

"イマディオ"っていったい何なの？

『メルティランサーRe-inforce』の記事（56ページ参照のこと）のメーカー名が"イマディオ（イマジニア）"って表記されているんだけど、これっていったい何なんだろうと思った人も多いだろう（担当者もそのうちのひとりだ）。

イマディオっていうのはイマジニアの新ブランドの名前。ImagineerとRadioの造語で、イマジニアから良質なゲームを幅広く発信するという意味が込められていると、もらった資料に書いてある。つまりキャラクタやストーリー性を重視した作品を、ゲームだけでなく広くメディア展開をしていくということちゃね。それで『メルティR』はイマディオブランドの第3弾ということになる。えっ、それじゃあ、その前の2つのタイトルは何？『メルティR』はゲーム以外でどう展開するの？という疑問が出てきた。イマジニアに直撃取材してみたら、出るわ、出るわ、新情報が。それならってことでサポートします。そうそう、イマディオ第1弾はセガサターン版なので紹介は写真だけね。



ちなみに第1弾はSSのDESIRE



⇧発売は9月ごろ。いろいろすごいらしいぞ

Imadio
Imadio SUPPORT PROJECT

緊急速報 メルティランサートレーディングカード 東京ゲームショウにて先行発売決定！

今回の超スクープ。なんと『メルティランサー』がトレーディングカードになった。すごいですねぇ。しかも一般販売に先駆けて、9月6、7日に幕張メッセで開催される東京ゲームショウのイマジニアブースにて販売されるのだ。1袋12枚入りで400円（税込）だよ。

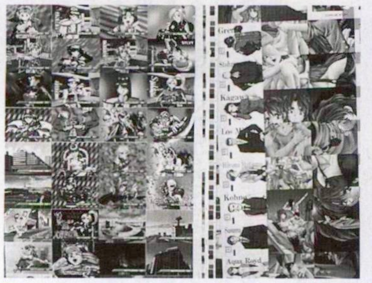


広報もおすすめ



⇦隠れてる2枚目、見たことない絵なんですけど…。これは発行枚数が少なくてプレミアものらしい

↖ここらへんがスクープ



⇧一般販売はもうちょっと待ってね。なんせ取材時点で、このようにつながっちゃってるんで…

PS、SS版の『メルティ1』をカード化

今回収録されるのは『メルティランサー』（つまり前作）。キャラのイラストはもちろん、ゲーム中のイベントも網羅。しかも各キャラのすべてのエンディングも収録しているのだ。はっきり言って、前作から『メルティ』担当のおいらも今回の取材で初めて見るものが多かった。そのうちの1つを特別に紹介しましょう。右はサクヤのエンディングのひとつで母星サンクストゥに帰って、独立戦争に身を投じるというもの。髪をばっさりと切ったサクヤも魅力的でしょ？



シリーズ化されるならLDボックスがほしいぞ（担当者）



⇦⇧これは『メルティR』のアニメパート。これ以上のクオリティになることは間違いない

メルティランサーがビデオ化されるの？

マルチメディアに展開するっていうなら『メルティランサー』はCD、コミック、小説になっている以上、それ以外のメディアに進出してもらわないと納得いかないぞ、って思ってたら、今春にOVA（オリジナルビデオアニメ）になることが決定していた。テンキーさんにインタビューに行ったときに、OVAの話になり、全6話のシリーズになるということが聞けた。舞台がいつ頃になるのかは、まだわかってないけれど、続報が届きしだい必ずお知らせするね。ちなみにテンキーの成田さんは『メルティランサー』のミュージカルが観たいと言ってました。担当者は劇場版が観たいゾ！　おなじ意見の人はおハガキください（ちなみにイラストもほしいです）。実現させようよ！（本気）

澄サポ　イマジニアの広報担当は堀○さんですが、その下で馬車馬のように働いているのが澄岡さん。ある日○切さんが休んでしまったから、さぁ大変。一気に仕事倍増で大変な状態に。それでも打ち合わせのときには、担当者とガンダムの話で盛り上がる余裕ぶりを発揮。

　※画面は開発中のものです。
イラスト／しらきみやら

俺と小石川紗奈 いきなり紗奈と言われてびっくりした人もいるかと思うが、下の『快刀乱麻』の記事で、ひときわ大きな写真（大きくしたのは俺）で舞っている長い髪の女の子で、担当者のストライクゾーンを見事についたキャラ。医者の一人娘で、物静かな大和撫子、おまけに薙刀の使い手らしい。ちなみに声は桑島法子さん。（ちだまん）

"快刀乱麻"ってどんなゲームなの？

イマディオブランドの第1弾は『DESIRE』、第3弾は『メルティR』、それじゃあ第2弾は何なの？ それは『快刀乱麻』だ。これは今年の秋に発売されるWindows95版からの移植。もし、左の環境のパソコンを持っている人がいたらプレイしてみてね。持ってない人はPS版を待とう。そうそう、ここで紹介している写真はWindows95版のものだよ。

時は、架空の歴史に基づいて設定された江戸時代。偉大な剣豪である父から家督を譲られた若き剣士、楯岡新十郎。だが道場の経営は傾き、門弟たちは去っていった。さぁ、プレイヤーは新十郎になって、道場の権威を回復させるため、将軍様の御前試合で優勝を目指します。新十郎の運命やいかに…って、おいおい、お姉ちゃんが出てこないじゃん。おいら担当降りちゃうよ。なになに…、いるじゃん4人も！



快刀乱麻（かいとうらんま）

Windows95 専用
CPU　486DX4 100MHz以上
（Pentium100MHz 推奨）
メモリ　16M バイト以上
（32M バイト以上推奨）
秋発売予定　価格未定　CD-ROM
ちなみに18禁じゃないよ
（担当者はちょっと残念）



↑↓PS版の発売はWindows95版のあとになるわけだから、やはり来年かぁ…。これを見て今は我慢だな



↑父を果たし合いで亡くした琴原淑乃。彼女も門下生のひとりなのねん。住み込みらしいぞ、ラッキー

↓逃げた門弟を捜して呼び戻し鍛える。自分の鍛錬や門弟の指示は平日に。休日は市中散策だぁ



ASCII
ASCII SUPPORT PROJECT

発売予定タイトルがいっぱいあるアスキーどうなっているか黛さんに聞いてみよう

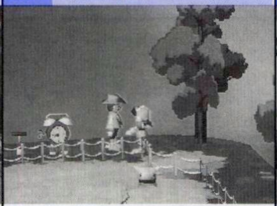
いやぁ、アスキーって、発売予定のタイトルが多いんだよね。現在カレンダーに載っているだけで10本もあるもんなぁ。どんなゲームなんだろう？ どこまで開発が進んでいるんだろう？ っていう疑問があるんじゃないかな（ちなみに担当者もそのひとりだったりする…）。それなら直接聞いてみようということで、アスキーの（プレマガの）担当、黛（"まゆずみ"と読みます）さんに、それぞれのタイトルについてコメントをもらいました。下にまとめて掲載しているので読んでみてね。で、みんな気になるタイトルがあると思う。そこで、このコーナーで取り上げてほしいタイトルや企画を募集します。『ツクール』シリーズの連載をやってくれ、『火星物語』で広井王子さんのインタビューをしてくれ、『MOON』の特集をしてくれとかなんでもOK。ちなみにイラストも熱烈歓迎。採用者にはアスキーグッズ（当面はトゥルーのうちわか？）をプレゼントしますわ。

RPG MOON



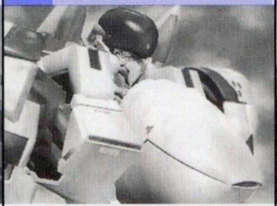
この秋一番「COOL」って言葉が似合っているんじゃないかなコレ、PSだけどね。オイラは担当でもないし、完成するのを待つつもり。

RPG 火星物語



チャクチャクとアフレコ中。なんせ100ページ近い脚本が7冊もあるから時間がかかる、かかる。なんでコイツが！って人も出演してます。

SLG パワードール2



現在PS版新要素戦闘グラフィックの作業中。あ、そうだ、ゲームショウでポスターとマウスパッドを販売予定。激安なお値段で提供します。

SLG トゥルー・ラブストーリーR



「妹と親交を深めたい」願望の強いヤツが多かったんで「R」では可能になるのだ。どこまでかは教えないでおこう、お楽しみに。

SLG トゥルー・ラブストーリー2



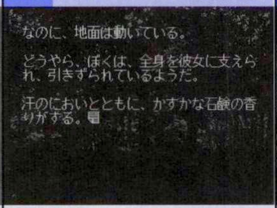
謎の新キャラの発表以来これと言った情報はないけど…やっぱりまだ秘密。杉山氏によると「オトコが…」らしいが、一部の誤解の可能性大。

ETC 音楽ツクールかなでーる



楽譜本買ってきてPuffyの「渚にまつわるエトセトラ」を3時間ぐらいで打ち込みアレンジして遊びました。そこはかとなく楽しかった。

ETC サウンドノベルツクール2



個人的なことだがこのソフトで最初に作ったのは「下半身電波もの」。ぜひ誌面で紹介してもらいたいんだけど、無理だろうな。なんせ…。

ETC RPG ツクール3



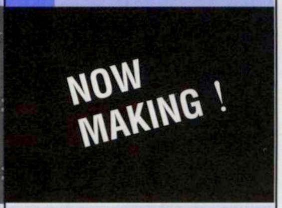
ディレクター高見大三郎氏（長身）は「これは4か5です」って言ってました。資料とソフトを見たところホントにそんな感じ。

ETC シミュレーションRPG ツクール



職業ごとの特殊能力とか、転職システムとか、キャラの顔グラフィックが描けたりとか、個性が出せるのがナイス。戦記モノ好きはコレだな。

RPG パラダイスロスト



まだあまり情報が出てないけど、アイテムコレクションRPGってことで、世界に散らばったアイテムを集める。合体とか成長とかもアリ。

欄外でもアスキーサポート 破産続きで、一向に牧場が大きくならない担当者の『ダビスタ』。相方のボブに相談したところ「種付けの料金がかかりすぎている」らしい。最初に2000万円の種付けをしたことがいけなかったようだ。みんなはどこまで育っているのかな？ 強い馬が集まればブリーダーズカップでもしようかな？ 『ダビスタ』素人の担当者を助けてくれるおハガキ募集中。おすすめの配合とか実例をまじえて教えてくれると、やる気出そうだなぁ…。

欄外バンサポ：また投票企画を始めま～す。題して『魔装機神』移植推進企画　オリジナルキャラの声優はこの人だ!!』。読んで字のごとく、ファングやセニアたちの声優（になって欲しい人）を我らサポーターズで決めてしまおうってモンです。ハガキの裏にキャラの名前・演じてほしい声優さん・その理由（このセリフが…とか）を書いていつも通りの宛て先まで。当方、イラスト付き熱望。

場所取れる時はなんとかやります。KONAMI

コナミホームページ http://www.konami.or.jp/cp.

今号から幻想水滸伝のキャラ人気投票を始めたいと思います。応募券をつけようかどうしようか迷いましたが、まー、いいでしょう。ということでよろしくね。

幻想水滸伝 キャラ人気投票スタート

幻想水滸伝ファンの皆様、永らくお待たせしました。キャラ人気投票コンテストを開始いたします。ルールとしては、50円ハガキ1枚につき1票とします。公平さを来すため、封書内に複数票同封しての応募は無効とします。みなさん奮って応募して下さい。最終締め切りは2月末とします。





➡（愛知県／かづき千剣）50円葉書で絶対応募させたいっていってわけじゃないんだけどね

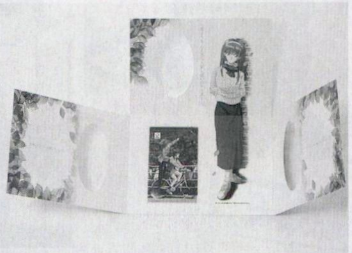
⬆なんかすんごい得票数とか来たら、大変なことになりそう…。グレミオ1位なのかなぁ

コナミCP事業部 夏の陣

9月発売グッズは左以外に、6キャラのピンズセット、トレーディングカード第2弾、カード専用ファイルを発売予定。

コナミ広報上野っちいーたい放談

こんにちは。今回9月発売予定グッズでオススメなのはトレカの「メモリアルコレクションVol．2」。第1弾とはスペシャルカードの仕様が違う！　冬には第3弾の発売予定まであるんです。よろしくね。



⬆「ハッピーホリデー」描きおろしイラストテレカ、50度数3枚組み4000円（非課税）



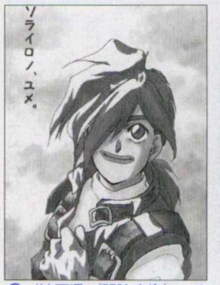
⬅きらめき高校指定体操着セット。通販限定、M／L／XLの3サイズ。9800円（税別）

土佐犬のコナサポ賞

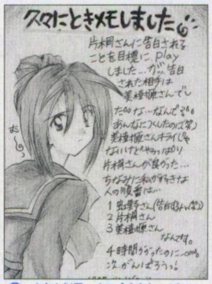


⬆梅雨明けしたので早速暑中見舞いを出しました（栃木県／設楽晶子）色合いが奇麗だし、季節にあってるので

コナミックス イラストフリークス



⬆（埼玉県／門脇広海）かなり珍しい主人公のイラスト



⬆（宮城県／三剣竜）ギリーが好きですか、実は私も…



⬆（大阪府／七瀬優羽）久々に届いたときメモイラスト



⬆（神奈川／渚宮竜飛）アザ・アザで挟んでみました

残暑にもめげずプライズ特集だ!!

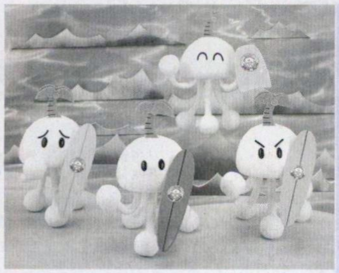
ども！　編集部は海っぷちのオンボロ倉庫内にあるンで、虫やネズミやらが大量発生してスんゲェことになってますが、それはさておき久々にプライズ情報です。

まずは、ムームー星人から2つ。高さ25ｃｍというビッグサイズのぬいぐるみと、スイッチを押すと光るフラッシュキーホルダーが発売されます。この時期にアロハぁ!?　とか思いますが、部屋中をムームー星人で埋め尽くして夏の思い出に浸…はぁ、結局今年も…。

お次は、ついに主役にまでなってしまった『ＦＦ』のマスコット、チョコボのぬいぐるみ。コレも高さ20ｃｍとかなり大きめです。

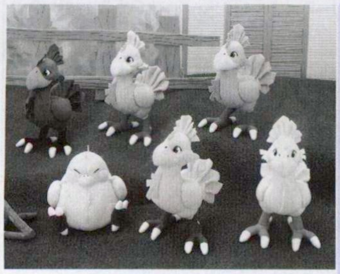
最後は、アニメの視聴率も抜群のポケモンキーホルダー。今回、ピカチュウはないれす。

ビッグサイズシリーズ ムームー星人



⬆9月発売。喜怒哀楽ってヤツ？　サーフボード片手に小粋なカンジ。部屋のインテリアに

ＦＦⅦチョコボぬいぐるみ



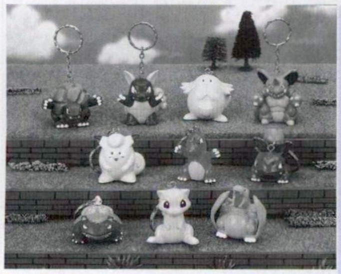
⬆9月発売。余談ですが、私は攻略担当だったくせに海チョコボを作ったことがありません

ムームー星人 フラッシュキーホルダー



⬆9月発売。上に比べるとちょっとちんまいです。でも、このほうが可愛さが引き立つ？

ポケットモンスター ソフトキーホルダー2



⬆9月発売。ラッキー捕まえるの苦労したなぁ…。ヒトカゲ弱かったなぁ…。

BANPRESTO SUPPORT PROJECT

BANPRESTO

スーパーショット&ベストスコア発表！



みんなのGOLF

SCEと真剣勝負！

1人でも楽しいけど、みんなで遊ぶと楽しさが倍増するこのゲーム。PSMag.の代表がSCEに乗り込んだ。以前募集したスーパーショット&ベストスコアコンテストの結果も発表！

スポーツ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	
	7月17日発売	4800円
	メモリーカード対応(3ブロック) 同画面対戦可能／マルチタップ対応(最大4人)	

広報担当者と攻略担当者が腕を競った「みんなでGOLF」

試合形式は1対1のマッチプレーで、一打ごとにプレイヤーをチェンジする方式。林さんの的確な助言と小山氏の超絶テクで着実にスコアを伸ばすSCEチームに対し、チームワークのかけらも持たない我々は大苦戦。後半、やっと調子がでてきたが、あわやホールインワンという小山氏のミラクルショットを見せられ戦意喪失。結局、2打差をつけられ、最終ホールを待たずに敗北した。無念。

広報の小山氏。練習でホールインワンして運を使い切ったと言ってたが…



広報のステハニー☆林さん。妙にキャディー姿がはまってらっしゃる



⇧林さんの肉声による精神攻撃でメロメロの我ら。モニターの声も加え、ステレオ効果でプレッシャーも倍増（ウソ）

ハニーのワンポイントアドバイス



雨天では、ボールが風の影響を受けにくくなり、グリーン上ではボールの転がりが少なくなります。力加減に注意してプレイしましょう



ハニーのワンポイントアドバイス2



横に傾斜がきついライでは、自分が考えている以上にボールが曲がるものです。いったん安全なフェアウェイに戻す事も作戦の一つです

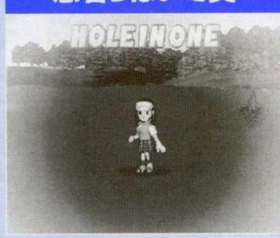
勝者のお言葉

小山氏：大人数で遊ぶと楽しいですね。みんなも試してみてね。
林さん：実際のゴルフはできないけど、ゲームだったら楽勝よ。

超すごいスーパーショット集

急遽、SCEのお2人に審査員を務めて頂いたこの企画。ホールインワンやチップインイーグル、アルバトロスなど、レベルの高いショットが多数寄せられたので、審査では芸術性や意外性が重要視された。木に当たって跳ね返ったボールがチップイン！　なんてのがあれば最高だったのだが、とは小山氏の談。同感っす。

忍者っぽいで賞



⇧（宮崎県／原田英男）湖の上ではしゃぐマリナがポイント高かった

モズ落としで賞



⇧（神奈川県／野本孝之）ボールの下を叩き、木越えのホールインワン

ステハニー賞



⇨（京都府／田口勝己）一度カップに入ったボールが外に出たけど、スピンがかかってまたもや入った不思議なショット

フェニックス賞(命名小山氏)



⇧なぜかここから戻ってきてカップイン。世の中不思議なこともあるもんすね

⇩（奈良県／戸森宣昭）ショット時にはトップスピンをかけてるのに



ベストスコア発表

こちらはスーパーショットに比べると応募数自体はやや少なかった。その代わり上位を争う人達のやり込み度はものすごく、水準はかなり高いものとなっている。そんな激戦のこのコンテスト、なんと全コースでベストスコアを叩き出した人が出現。すごすぎる。

■完全制覇でした■



現在レベルと各コースの最高記録

⇧（京都府／田口勝己）圧巻です。全ホールバーディが当然、という感じのスコアでした

※スーパーショット、ベストスコアの募集は締め切らせていただきます。多数のご応募、ありがとうございました。

READERS REVIEW & DATABASE 読者も!?ゲーム批評

あらゆるPSソフトを本音評価で一刀両断！

イラストつきハガキも増えてきて、にぎわい始めたこのコーナー。投稿してくれる諸氏に感謝感謝の今日この頃です

ストリートファイターEX plus α

カプコン／格闘A
7月17日発売／5800円

『ストリートファイター』シリーズ初のポリゴン格闘として人気を呼んだ『ストEX』にオリジナル要素として、さくらとダルシムといったキャラを追加。

得票数15
満足度 87%

こんなところがGOOD

「どこをとっても一級品！ キャラ数も多くて言うことなし」 山口県／河崎祥次

いやーこれほどまでの出来だとは…。とにかくグラフィック、操作性、音楽、キャラの滑らかな動き、どれをとっても一級品のポリゴン格闘ゲームに仕上がっている。特にキャンセル技からスムーズにスーパーコンボへとつながる操作性の良さはバツグン。しかも、ゲーセンではいなかったさくらにダルシムが使えるなんて夢のよう。それにしても今回はキャラ数が多くて、誰を選ぶかそうとう迷ってしまうかも。あと、エンディングがムービーになった点も高く評価したい。だが、サイクロイドβとγが強すぎるので、ほかのキャラたちが色褪せて見える点が少々残念に思えた。

とにかく全体的に見てすごく完成度が高いので絶対買って損はない!!

「久しぶりに満足できるポリゴン格闘ゲームに会った」 東京都／木田達雄

『鉄拳2』以来、久しぶりに満足できるPS用のポリゴン格闘ゲームに出会ったって感じ。さすがに対戦格闘の老舗と呼べるシリーズの作品だけあって、出来は最高。キーレスポンス、キャラの動き、モードの豊富さ。これでコンビニ専用でなかったらもっと良かったのだが…。エンディングがムービーになっているのがまた良い。内容は意味不明だが、そこはそれ…って感じかな。ダルシムやサイクロイドなどキャラが追加されて（ポリゴンのさくらはちょっと違和感あるけど）、総勢23人もいるため、キャラ選択に迷う！という贅沢な悩みまで生まれるしで、もう大満足ですよ。

あと、関係ないけどダランやばすぎ。あの技（インドラ橋）は危険。さくらとは戦わせられないっす。それにドクトリン・ダーク。あんな事件があったあとでもこの人大丈夫なのね。結構安心しました。自粛されたらどうしようか、なんてね。

こんなところがBAD

「もはや素人は相手にしてもらえないのだろうか」 神奈川県／山田寛

このソフトは面白いです。これだけはハッキリいっておきます。ただし、格闘ゲームのそれほど上手くない私には、このゲームのすべてを味わいつくすことは到底かないません。エキスパートモードで出題される連続技などを正確に入力し、クリアすれば隠しキャラが使えるということですが、無理です。難し過ぎます。ゲーセンで遊ぶとすぐに乱入されて100円とられるので、家でじっくり遊ぼうと考える私のようなユーザーにとって、このモードは酷。とりあえずアーケードモードをレベルに拘わらずクリアすれば使用できる、というようにして欲しかった。

「乱入してくる豪鬼が強すぎ 上級者でなければツライよ」 奈良県／岡田裕彦

エンディングは一応ムービーだが、短いわ意味不明だわで、ないよりはマシといったレベル。練習問題はジョイスティックでプレイすることを前提としたかのような問題が多く、難易度も高い。上級者以外は全問達成は無理でしょう。

しかし、評価を×にした最大の理由はCPU戦に乱入してくる豪鬼の理不尽な強さ。波動拳を飛び越せば昇龍拳で落とされ近づけば無敵昇龍拳。どうやって勝つの？

メーカーからのコメント

ユーザーの皆様のご意見、誠にありがとうございます。今後の参考にさせていただきたいと考えております。エキスパートモードの問題の難易度で賛否両論かと思いますが、一応社内の調整上は純正のコントローラでクリア出来る問題で、という基準でしたが、問題作成者がどうやらキレていたようです。（彼は小一時間で全問題をクリアするようなので）。今後ともアリカの製品をよろしくお願いいたします。

モンスターファーム

テクモ／SLG
7月24日発売／5800円

手持ちのCD（シングルCDでもサターンソフトでも可）を使ってモンスターを生み出し、育成し、バトルに勝ち上がるのが目的のシミュレーションゲーム。

得票数10
満足度 100%

こんなところがGOOD

「とにかく楽しい怪物探し 音楽CDの山と毎日格闘中」 神奈川県／田中紀男

今までにためた私のコレクション（音楽CD）がこんな形で活用されるとは…。とにかくアイデアの見事さに拍手。お気に入りのCDからありきたりのモンスターが誕生するとガッカリしてしまうのだが、根気良く育てているとすぐに愛着が沸いてしまうから困ったもの。それだけ、モンスターの仕種など、動きが多彩で表情が豊かなのである。育成方法も簡単だし、戦闘もモンスターにおまかせ出来るから、ゲーム慣れしていない私でもすごいラクに遊べていい。また、とっかえひっかえCDを試していると、今はまだ育てられないという珍しそうなモンスターが見つかるのも、先へ進もうという気をうながしてくれる。とにかく楽しいこのゲーム。全部のCDを試すまでに後どれだけかかるやら…。

「『たまごっち』にハマった人には絶対お勧め！ の愉快な育てゲー」 埼玉県／近藤敦司

このゲームを一言でいうと「バーコードバトラー」＋『ポケットモンスター』＋『ダービースタリオン』÷2というところでしょう。もっと簡単にいうと、あらゆるCDソフトから「たまごっち」が生まれてきて、それを育てて戦わせるということ。育成方法は簡単だし、24時間ピーピーいって世話をやかされることもないから、こっちの方が気楽でいい。「たまごっち」で育てゲーの楽しさにハマったという人は、次はこの作品にトライするのがいいと思う。とにかく面白いから。展開が少々単調な感もあるが、戦闘の駆け引き、モンスターの合体などそれを補ってあまりある楽しさがつまっている作品だと思います。

メーカーからのコメント

う～ん、皆さん『モンスターファーム』の魅力を十分にわかっていらっしゃる。私の代わりに広報をやって欲しいぐらい（笑）。CDからモンスターを生み出すことばかりが取り沙汰されるけど（それがウリなんだが）、バトルの駆け引きも迫力満点！ オート対戦してる人もたまには自らの手で熱い闘いを繰り広げてみては？



（東京都／桜田尚人）ハナシャクトリはライフが高いしキレイだし。可愛いよなぁ

※見出しにある得票数は、そのソフトに対して集まったハガキの枚数を表し、満足度はその中で○の評価を下した人の割合を示します。

みんなのGOLF

ソニー・コンピュータエンタテインメント／SPT
7月17日発売／4800円

最大で4人まで対戦できる。ビリヤード感覚のパットゴルフや、勝つと使用可能キャラが増えるVSモードなど、ゴルフゲームには珍しい工夫がある。

得票数7
満足度 86%

こんなところがGOOD

「変にリアルな作品よりも
親しみの持てるこの作品の方がいい」
島根県／安部昌樹

変にリアルなゴルフゲームよりも、キャラに親しみの持てる『みんなのGOLF』はいいです。操作もよくあるタイプのものでやりやすいし、状況が画面に分かりやすく表示されているので遊びやすかったです。目的を持ってプレイさせるために、キャラやコースが徐々に増えていくようにしてある所に熱中させられました。
ただ、パットのときに芝目を読みにくいのは悪かったです。

「キレイな絵と親切な作り
単純化されたゴルフの面白さ」
東京都／大橋陽介

グラフィックはキレイ。ロードも短く、操作もシンプルにまとめられている。そのクラブで思いっきり叩いたらどこまで飛ぶかコース上に表示してくれるなんていうのはかなり親切な機能だと思うし、キャディさんの音声も楽しい。カメラの切り替えも実にスムーズだし、コースの確認がしやすくて便利。ボールのどこを叩くか、つまりはどんなスピンをかけるか、というのをショット前に決められないのは、スーパーショットを決めにくくしているためにマイナスなのだが、そんなことも気にならないくらいにゴルフが単純化されていて気持ちいい。一家に一枚（笑）ってか。



➡（千葉県／森山久実子）楽しそうな感じが伝わってきます。やはり友人との対戦が一番

「対戦もテンポ良く進むので
文字通りみんなで楽しめる」
京都府／笹岡光弘

CPUと競っていてもテンポがいい。これはウレシイ。友達と対戦するとなおのこと楽しい。はっきりいってお勧め。こんなに単純で万人向けなゴルフゲームには初めてお目にかかりました。キャラも可愛いし。これで4800円は安い。

こんなところがBAD

「リアルさがないのがさみしい
せめてスピンぐらいは…」
茨城県／佐野敬

コースが実在のものではないから、ほかのソフトのような楽しみ方が出来ない。それにスピンをかけるのが難しすぎる。ほかの操作は簡単なのに…。せめてスピンを自由にかけさせてもらえれば良かったのに。

攻殻機動隊 ～GHOST IN THE SHELL～

ソニー・コンピュータエンタテインメント／STG
7月17日発売／5800円

映画にもなった人気の同名コミックを、3Dシューティングとしてゲーム化。思考戦車・フチコマに乗り込み、ステージごとに任務をこなしていく。

得票数5
満足度 100%

こんなところがGOOD

「豪華なサントラと美麗なムービー
『攻殻～』の世界を見事に再現」
群馬県／畑山昌弘

原作の雰囲気を結構しっかりと伝えているのにビックリ。これは超美麗なムービーのおかげでしょう。そして、フチコマの多彩な動きがとてもいい。壁にはりつき、滑らかに横へスライドしていくスピード感。最初のうちは壁にはりつくと方向感覚を見失ってしまい、どうしようもなかったが、慣れてくると結構気持ちいい。
そして音楽。石野卓球が選定したというテクノの有名所がワンサカと参加しているのがすごい。なんかもう、シューティングがどうのこうのという楽しみ方を越えている。マニアは即買い。そうでない人もしっかり遊べる良質なシューティング。そんな作品でしょう。多少難易度は高いし、「攻殻」を心から愛しているという人には不満もあるでしょうが、これはこれで結構オススメの1本です。

ロックマンX4

カプコン／ACT
8月1日発売／5800円

お馴染みのアクションゲーム『ロックマンX』シリーズの4作目。エックスとゼロ、2人の主人公がいてどちらを選択したかによってストーリーが変わる。

得票数4
満足度 100%

こんなところがGOOD

「相変わらずの完成度で
安心して楽しめる」
埼玉県／野中正司

すでにファミコンの『ロックマン』からかなり経ち、この『～X』にしてもスーパーファミコンから続くゲーム。すでにお馴染みであり、知らない人はほとんどいないと思う。難しさは相変わらずだが、面白さも相変わらず。すでにこのシリーズに馴染んでいる人は買い。ただし「私、マリオみたいなアクションが好き」というライトユーザーな女の子は死んでも買うべからず。

「主人公が2人いるので
楽しさも2倍！」
栃木県／中沢伸一

主人公が2人いて、ストーリーも性能も違うから、同じソフトで二度楽しめるのがいい。ボス敵がしゃべるのも楽しいし、ムービーも綺麗。難しいけど頑張ればクリアできるのでとても面白いです。夏休みはこれで遊んでいます。

CLOCK TOWER ～The First Fear～

ヒューマン／ADV
7月17日発売／3800円

SFCで発売されたアドベンチャーゲームのリメイク。巨大なハサミを持った殺人鬼から逃れるために奮闘する少女が主人公。映画のような作りが印象的。

得票数4
満足度 100%

こんなところがGOOD

「迫り来る恐怖が面白い！
この価格でこの内容は買い」
東京都／北島裕

『クロックタワーセカンド』が面白かったので、その前作であるこの作品が気になって購入したのですが、怖い。はっきりいって怖い。『～セカンド』より怖いのではないか。そして面白い。広告を見たときに、映画「フェノミナ」に影響されて作ったということが書かれていたけれど、プレイして納得。ジェニファー・コネリーのファンだった私もちゃんとあの作品を観ましたから。もう、始まった途端「『フェノミナ』じゃん」って感じでした。それがまた、何とも雰囲気があって楽しかったです。そしてなによりもこの価格。3800円は安いですよ。ヒューマンさん太っ腹！
ところで酒鬼薔薇の事件のせいでなんのかんのと規制が入って、もしかしたら発売されないのかなぁ、と心配しただけにこの発売は嬉しかったです。

今号のスポットライト

今回は『～モンスターゲームwithカジノゲーム』が発売になった『アークザ ラッド』にスポットライト。『Ⅰ』と『Ⅱ』で評価が正反対なのが面白い。

アークザラッド the Best

ソニー・コンピュータエンタテインメント／RPG
'96年7月12日発売／2800円

「プレイ時間の短さが
とても物足りない」
京都府／湯浅純一



➡確かに『Ⅰ』は物足りなさが目立った作品でしたが、続く『Ⅱ』はというと…。制作者の努力が実を結んだようですね

アークザラッドⅡ

ソニー・コンピュータエンタテインメント／RPG
'96年11月1日発売／5800円

「ウソのような面白さ
まるで違うゲームのよう」
京都府／湯浅純一

とにかく面白い。前作をはるかに上回る出来で、まるで違うゲームのようだ。町や村の中を自由に動けるようになったし、キャラ数も2倍に増えているのにしゃべりまくるのはうれしい。ストーリーもかなり長いし、BGMとグラフィックは相変わらずすぐれいだし。ギルドシステムもいい味出している。うっかり仕事を忘れたら本編をやり直してでもパーフェクト達成を目指したくなる。最後に一言。『Ⅰ』のデータをコンバート出来るが、やり込んだデータでないと、とても苦戦する。

応募方法！

イラストつきハガキも増えてきました。ソフトの評価がこのコーナーのメインとなりますので、あまり数多くは紹介できませんけども…。さて、そのソフト評の記入の仕方を説明しましょう。そのソフトのどこが良くてどこが悪かったのか、○か×かの最終評価を記入したうえではっきりと具体的に記入してください。文章の長さは問いません（イラストつきハガキは文字を大きめにね）。

今回募集するハガキが実際に掲載されるのはNo.19。締め切りは9月11日（木）必着となります。お早めにご応募ください。7月末から8月頭に発売されるソフトが狙い目。バリバリと新作ソフトを評価してね。

●次号の掲載予定ソフト

カルネージハート EZ、MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR、トレジャーギア、はじめの一歩、初恋ばれんたいん、　など

うら	おもて
○か×による評価 評価するソフト名（1本） そのソフトに対してつけた、○と×の評価理由を詳しく、良かった点も含めて、文章で記入してください。採用者にはもれなく特製テレカをプレゼントいたします。	〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM PS MAG. 編集部 読者㊓ゲーム評 係 あなたの住所・氏名・年齢 職業・電話番号

※記事中のゲームジャンルは、ACT＝アクション・格闘A＝格闘アクション・SLG＝シミュレーション・STG＝シューティング・ADV＝アドベンチャー・SPT＝スポーツ・RAC＝レース・PUZ＝パズル・EDU＝エデュテインメントとなります。

点数評価は次ページに

ゲーム通信簿

確定版

このページでは本誌についているゲーム成績表のハガキを集計した歴代ランキングを紹介。上の表はすべての集計を終えた確定版。下は締切直前に一定数のハガキから点数を割り出した速報版となっています。

ジャンル別 歴代ベスト10　対象期間'94年12月3日～'97年6月5日

●RPG

	ゲーム名	メーカー	発売日	価格	メモリーカード	周辺機器対応	ゲーム通信簿	読者レビュー ○	読者レビュー ×	総合順位
1	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	97·1·31	6800			27.59	14	0	1
2	アークザラッドII	ソニー・コンピュータエンタテインメント	96·1·1	5800	2～6		26.38	104	4	4
3	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	97·5·23	5800	1		25.97			6
4	ワイルドアームズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	96·12·20	5800	1～15		25.88	24	2	8
5	女神異聞録PERSONA～ペルソナ～	アトラス	96·9·20	5800	2		25.75	47	8	11
6	幻想水滸伝	コナミ	95·12·15	6800	2		25.41	102	4	16
7	ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	96·7·12	5800	1～15		24.13	60	3	34
8	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	97·3·21	4800	2		23.10			59
9	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	95·7·21	6300	2		22.95	83	9	66
10	KING'S FIELD III	フロム・ソフトウェア	96·6·21	6300	3		22.81	14	0	75

●レース

	ゲーム名	メーカー	発売日	価格	メモリーカード	周辺機器対応	ゲーム通信簿	読者レビュー ○	読者レビュー ×	総合順位
1	リッジレーサー	ナムコ	94·12·3	5800	1	ネジコン	25.87	49	7	9
2	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	95·12·3	5800	1	対戦ケーブル・ネジコン	25.79	120	7	10
3	レイジレーサー	ナムコ	96·12·3	5800	1	ネジコン	25.09	63	8	21
4	FORMULA 1	ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCEI)	96·12·13	5800	1	対戦ケーブル	24.06	9	0	36
5	WIPEOUT XL	ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCEI)	96·11·8	5800	1	ネジコン・アナログジョイスティック	23.53	12	0	46
6	モータートゥーン・グランプリ2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	96·5·24	5800	1～15	対戦ケーブル・ネジコン	22.53	6	0	95
7	チョロQ	タカラ	96·3·22	5800	1		22.42	17	1	100
8	デストラクション・ダービー	ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCEI)	96·2·9	5800	1	対戦ケーブル	22.17	18	3	107
9	チョロQ2	タカラ	97·2·21	5800	1	ネジコン	21.85			127
10	レイ・トレーサー	タイトー	97·1·17	5800	1	ネジコン	21.25	0	1	157

この作品に注目！

●RPG編 『ポポロクロイス物語』

もうすでにPS・ザ・ベスト版が売り出されているために、手頃な価格で手に入るこの作品。ゲーム中、町中であろうがフィールド上であろうが、すべては同一のスケールで描かれており、ほのぼのとした絵柄で構成されたその世界の中を、二頭身のキャラが歩くさまは何とも可愛らしい。この点が多くのユーザーにも支持されて、キャラの魅力に4・5がつけられた。また、戦闘はキャラごとに移動範囲が決められた、シミュレーション風のものとなっており、RPGにありがちな単純作業の繰り返しに歯止めをかけるという工夫がなされている。これは『アークザ ラッド』シリーズも同じ。SCEのお家芸といったところか。
全体を貫くやさしいメッセージと可愛らしい絵が、まるで絵本のような印象を与えてくれる作品だ。

●レース編 『リッジレーサー』

PS発売と同時に出された業務用からの移植作。その後『～レボリューション』、『レイジレーサー』と発売されたナムコ製レースゲームはすべて、これの発売と同じ12月3日になされているのも面白い。
それはさておき、アナログコントローラであるネジコンを同時に世に送り出すことになったこの作品。好みとしては純正コントローラの方が操縦しやすいという人と、ネジコンでなければ、という人にまっ二つに分かれた感もあるのだが、操作性4・2という点数に貢献していることは否めない。ただし、一番評価されたのはお買い得度。4・7という高得点は、PS黎明期だけにCDロムソフトの価格がスーファミソフトに比べて安いということが大きいが、結局は総合的な出来の良さが如実に評価された結果だろう。

ゲーム通信簿　最新作速報！　対象ソフト　7月19日～8月6日

ロングヒット確実!? アイデアうけた怪物牧場

今回、最高の評価を受けたのは『モンスターファーム』。手持ちのCDから次々とモンスターを生み出し、育てていくというアイデア。思わず愛着のわくキャラの魅力。これらがしっかりと評価された形となっている。総合順位からみれば、上の下、といったランク付けになるのだが、点数を大きく下げているのは音楽に対する評価のみ。ゲーム自体の面白さは歴代上位のソフトと比べてもなんら遜色ないといえるだろう。発売後、大きな動きこそないものの、毎週4～5万平均の売上本数を保ち、累計20万本を突破しているこの作品。評価の高さから考えても、息の長いヒットになりそうだ。

ランク	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	キャラクタ	音楽	お買得	操作性	熱中度	オリジナル度	総合	読者レビュー ○	読者レビュー ×	総合順位
				ゲーム通信簿									
1	モンスターファーム	テクモ	SLG	4.13	3.38	3.92	3.61	4.13	4.32	23.49	10	0	57
2	ロックマンX4	カプコン	ACT	4.22	3.89	3.38	3.91	3.91	3.38	22.69	4	0	96
3	アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ETC	3.88	3.81	3.88	3.63	3.50	3.85	22.55	－	－	106
4	DX人生ゲーム2	タカラ	ETC	3.59	3.41	3.69	3.90	4.07	3.31	21.97	－	－	132
5	ラングリッサーI&II	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	SLG	4.09	3.31	3.78	3.47	3.84	3.00	21.49	－	－	158
6	カルネージハートEZ	アートディンク	SLG	3.31	3.31	3.50	3.19	3.88	3.56	20.75	－	－	209
7	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	SLG	4.11	3.46	3.23	3.17	3.29	3.00	20.26	－	－	241
8	マスター・オブ・モンスターズ－暁の賢者達－	東芝EMI	SLG	3.61	3.39	3.28	3.17	3.22	3.28	19.95	－	－	271
9	超光速グランドール	バンダイビジュアル	ACT	4.13	3.27	3.33	3.07	3.00	3.13	19.93	－	－	274
10	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	SLG	3.88	3.35	2.96	2.92	3.46	3.31	19.88	－	－	282
11	Reciproheat 5000	エクシングエンタテインメント	RAC	3.00	2.90	3.30	3.10	3.50	3.60	19.40	－	－	325
12	こちら葛飾区亀有公園前派出所 ハイテクビル侵攻阻止作戦!の巻	バンダイ	SLG	3.70	3.10	2.95	3.00	2.95	3.50	19.20	－	－	343
13	はじめの一歩 THE FIGHTING!	講談社	SLG	3.71	2.94	3.18	2.88	3.29	3.12	19.12	－	－	351
14	マイホーム ドリーム	ビクターインタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)	SLG	3.08	2.67	3.17	2.92	3.42	3.83	19.09	－	－	357
15	トレジャーギア	未来ソフト	RPG	3.08	3.25	3.08	3.17	3.33	3.00	18.91	－	－	372
16	スペースインベーダー	タイトー	STG	2.86	3.05	3.18	3.32	3.14	2.64	18.19	－	－	445

モンスターファーム



⇧このCDからどんなモンスターが生まれるか？　というワクワク感がたまらない作品

※以下のタイトルは、規定数のハガキが集まらなかったため、評価の対象外とさせていただきました…チィージー、OUTLIVE、神聖伝メガシード 復活編、ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編、Base Ball Navigator、X－COM、NHL97、ハード・ブロウ、バーチャルボウリング、激突！四駆バトル、パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVol.2～、西陣パチンコ天国 Vol.2

●表中のゲームジャンルは、ACT＝アクション・格闘A＝格闘アクション・SLG＝シミュレーション・ADV＝アドベンチャー・RAC＝レースとなります。


UEP UEP-SYSTEMS
PlayStation
KONO SHOUBU MORATTA!!
ONE MAKE
WHAT?
ZA...
SHAAAAAAA
DOC
SNOW BOARDING COMBINED
IT'S COOL!
JAMA NANDA YO!
COOL BOARDERS 2 ®
Killing Session
HALF PIPE
YES
OH!
CLIFF!?
RIDE or DIE
8·28 IN STORE
■SNOWBOARDING COMBINED : ONE MAKE JUMP＋EXTREMER CROSSの複合 全9戦 ポイント制
■HALF PIPE : TRICK大幅追加 MAKE A COOL TRICK
■ONE MAKE JUMP CONTEST : 1回のJUMP TRICKを採点
■FREE RIDE : TIME・TRICK・TOTALで採点 全9コース＋?
■VS BATTLE : FREE RIDEの対戦画面分割 通信ケーブルにも対応
■BOARD PARK : 広いゲレンデで自由にRIDE
東京ゲームショウ'97秋
会 場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター) ブースNO.B-11
開催日：9月6日(土)・7日(日) 10:00〜19:00 (6日は10:00〜14:00の間、高校生以下の入場不可)
It's Cool! 50,000名
オリジナルキーホルダープレゼント!
クールボーダーズ2発売記念
※クールボーダーズ2をお買い上げの方に全国先着50,000名様にオリジナルキーホルダーをプレゼント!詳しくはお店の人に聞いてね。(商品が無くなり次第キャンペーンを終了させていただきます。)
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
株式会社ウエップシステム ゲームインフォメーション：03-3377-2227 http://www.uepsys.com/
"PlayStation" マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

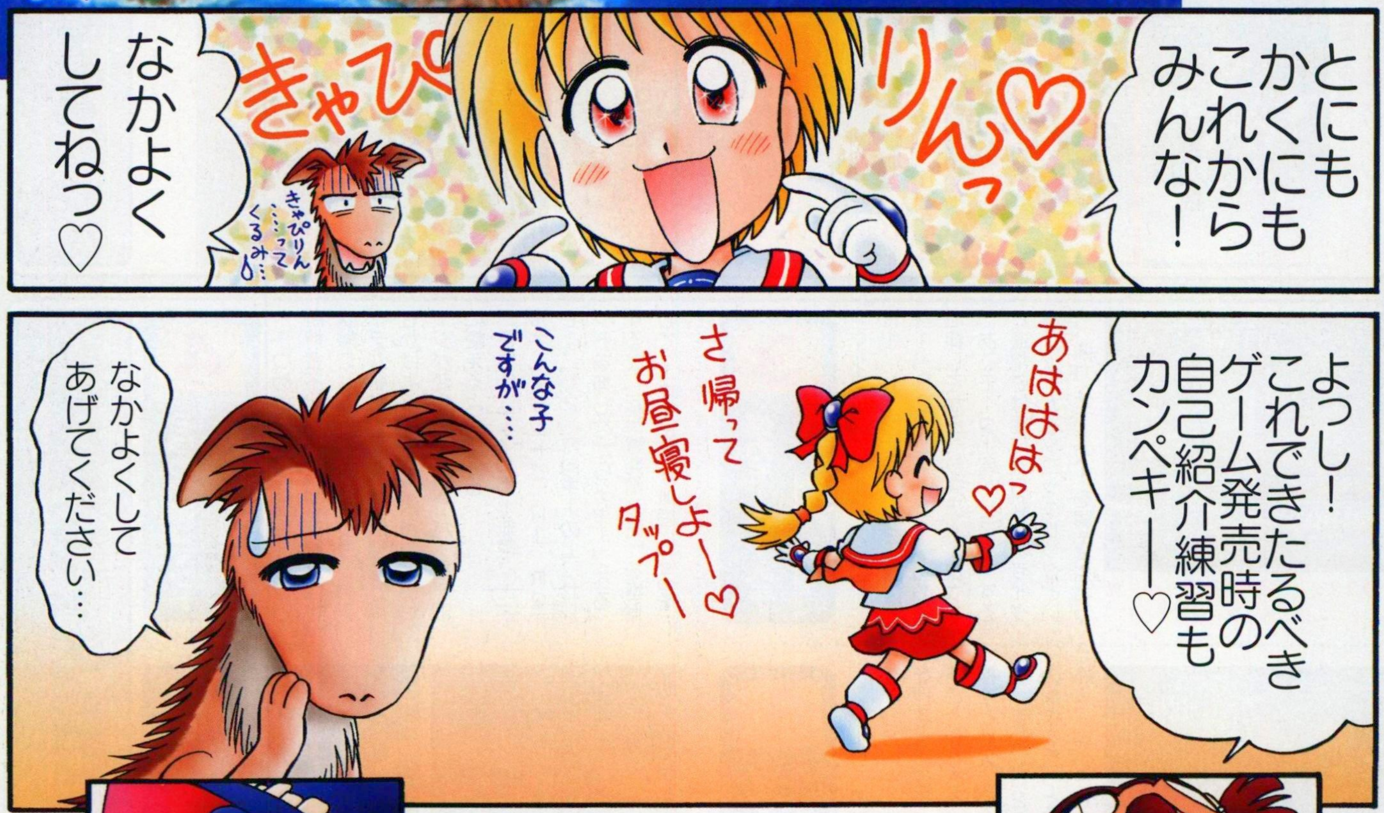
神塚先生の『くるみ』コミック連載開始♥



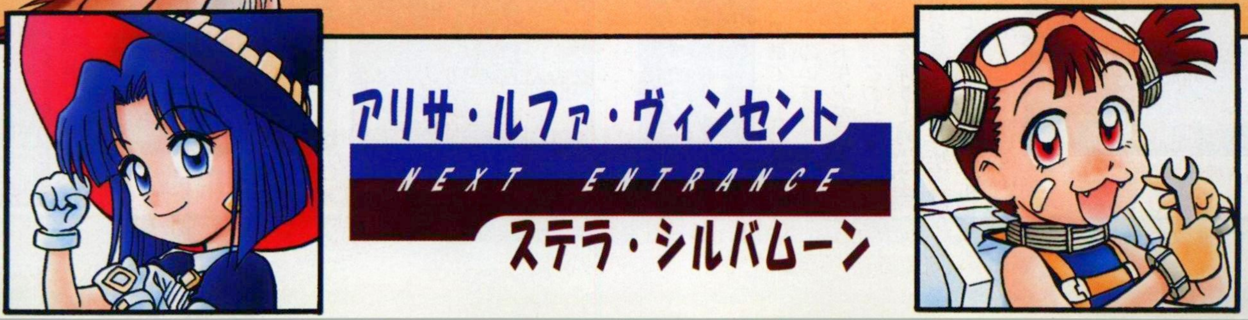
- 9月下旬発売予定
- バンプレスト
- シミュレーション
- 5800円
- メモリーカード対応（1ブロック）

このゲームのキャラクタデザインを担当している、漫画家の神塚先生描き下ろしのコミック、連載第1回だよ。





神塚ときお：バイクと魔法少女をこよなく愛する漫画家。代表作は『風駆少女組！』（全4巻、角川書店）など。
コミックの感想や、励ましのお便りなどは、PSMag.編集部気付で送ってね。



Support-Technic サポートテクニック

待望の新作『ロックマンX4』から、主人公エックスの隠しパーツ出現方法と、ブラックボディのゼロが発見された！

サポテクランク 実用性やユニーク度などで、サポテクの内容を総合的に判断して、1〜5点の5段階にランク分けしている。採用された人には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をドーンとプレゼントするぞ！

ロックマンX4

5 エックスの隠しパーツ
神奈川県／吉積輝

プレイヤーセレクト画面でエックスにカーソルを合わせて、×を2回、左を6回押してから、L1、R2を押しながらスタートを押そう。エックスの二の腕とふとももの色が、グレーに変化していれば入力は成功だ。このあと、各ステージのパーツカプセルに入ると、必殺技がさらに強力になるアルティメットアーマーを入手できる。



⇧プレイヤーセレクト画面で、エックスにカーソルを合わせてコマンドを入力


⇧スタート直後に、エックスの二の腕とふとももの色がグレーに変化していればOK


⇧この状態でパーツカプセルに入ると、アルティメットアーマーが手に入る

3 ブラックゼロ登場
愛知県／福山雅生

いつもと違った気分でゲームをプレイできるサポテクだ。まず、プレイヤーセレクト画面でゼロにカーソルを合わせる。そして、R1を押しながら方向キーの右を6回押したあとに、×を押しながらスタートを押そう。すると、ボディカラーが黒いゼロでプレイすることができる。ちなみに、性能は通常のゼロと変わらない。


⇧右が通常の赤いゼロ、左がコマンド入力後に現れるブラックボディのゼロ

雷弩機兵(ライドギア)ガイブレイブ

4 2つの無限コマンド
埼玉県／カイ

1つめはボンバー無限。わざと所持金不足でボンバーを買えない状態にしたら、デブリタウンのアイテム屋で、店員に10回連続で話しかけよう。すると店員のメッセージが変化して、ボンバーを無限に使えるようになる。

2つめはエネルギー無限。エネルギースタンドで、R1、R2、L1、L2、方向キーの上、セレクトを押しながらチャージする。すると「超伝導発電装置」を獲得して、エネルギーが無限になるぞ。



⇧これでエネルギーをチャージする必要がなくなったぞ



⇧アイテム屋のメッセージの変化が、ボンバーが無限になった証拠

3 強力モーター入手
徳島県／徳島淳

マップ画面でL1、L2、R2、R1、L1、L2、R2、R1、R1、R2、L2、L1、□の順に押してから、ラスティータウンにあるモーター屋へ行こう。すると通常では手に入らない、サイクロンアームとソニックレッグという、強力なモーターを買えるのだ。



⇧ラスティータウンのモーター屋で2つの強力モーターが買えるぞ

1 オブジェクト回転
千葉県／宮澤尚

ステータス画面で、L2を押しながら方向キーのいずれかの方向を押すと、ライドギアを回転させることができる。このとき、□を押すと拡大、○を押すと縮小するぞ。また、R2を押しながら同様の操作を行うと、ウェポンを回転、拡大、縮小させることができる。



⇧L２を押しながら方向キーを押す。このとおりライドギアが回転

スペースインベーダー

4 おまけゲーム
宮崎県／吉野健二

オプション画面で、インフォメーション以外の項目にカーソルを合わせて、R1を押しながらスタートを押そう。すると、おまけゲームの操作方法が表示される。この画面でYESを選ぶと、おまけゲームをプレイできるぞ。ここでは、コンピュータの難易度、対戦形式、自機のパラメータを方向キーの上下で選択、○、×、△、□、スタートのいずれかで項目を決定するとゲームが始まる。ゲーム中の操作方法は最初に表示される画面を参照のこと。



⬆2機の戦闘機でドッグファイトを行う、ミニゲームができる



⬆おまけゲームの操作方法画面が表示されたぞ。ここでYESを選ぼう

2 黒猫が出現
青森県／飯坂義輝

対戦ゲームで、対戦設定の「おまけ」の項目をONにしてゲームを始める。そのあと、対戦中にエネルギーが満タンになったらR1を押そう。すると、相手側の画面に無数の黒猫が現れるのだ。



⬆黒猫がわらわらと現れて、対戦相手の画面を妨害。とても見づらくなるぞ

2 COM対戦
茨城県／ヴァンサンカン

対戦中にR1を押しながら△を押すと、自機がオート操作になる。また、この状態で同じコマンドを入力するたびに、操作するコンピュータのレベルがノーマル、ハード、イージーの順に切り替わるぞ。



⬆対戦途中で、操作をコンピュータにおまかせ。さらに、レベルも変更可能

MAD STALKER -FULL METAL FORCE-

3 お得なコマンド
宮城県／エンジャメナ

タイトル画面で上、下、左、右、×、○の順に押す。このとき音がすれば成功だ。このあとストーリーモードを選択して、ハウンドドッグが表示されている画面で方向キーの左右を押すと、VSモードでしか使用できない5種類の機体を選択できる。さらにこの状態でゲームを始めて、いつでもいいからL2を押すと、ステージをスキップできる。ただし、最終ステージでこの操作を行うと、なぜかステージ4に逆戻りする。



⬆ステージスキップを繰り返せば、簡単に最終ステージへ行ける



⬆普通なら選択できないはずの機体を、ストーリーモードで使える

RUNABOUT ランナバウト

3 隠しカー&コース出現
高知県／矢野萬吉

隠しマシン&コースを一挙に出現させるサポテクがあった。あらかじめ2P側にもコントローラを接続しておき、ゲームモードの選択画面で、L2+R1+R2、R2、L2、R1の順にすばやく押す（+は同時にボタンを押すことを表す）。ここで、爆発音がすれば入力は成功。このあとゲームを始めると、通常なら特定の獲得条件をクリアしなければ選択できない、すべての隠しマシンとコースを選べるようになるぞ。



⬆さらに、隠しコースも選択できるようになるのだ



⬆まともにプレイすると入手しにくい、TNKをいきなりゲット！

Support-Technic サポートテクニック 大募集

マニュアルに載っていないサポテクを発見したら、ハガキかFAXで送ってください。その際、ゲームタイトルと技の内容、郵便番号、住所、氏名（ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を記入するのを忘れずに。ハガキは消印を、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。到着が同じ場合は、技のやり方が詳しく書いてあるほど、採用される確率が高くなりますよ。採用された人には、技のランクに応じた賞金をプレゼントします。隠しコマンドやおもしろい現象、格闘アクションの連続技、誰も知らない攻略テクニックなど、どんな内容でもかまいませんのでガンガンこちらに送ってください。お待ちしています。

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7
TIMプレイステーションマガジン　サポテク係
FAX：022-213-7535

ARTDINK

PlayStation

Carnage Masters World Cup '97

新・カルネージマスターズ決定戦

9月6・7日、東京ゲームショウ'97秋 アートディンクブースにて開催!!
予選に多数のご応募、ありがとうございます。

新・カルネージマスターズ決定戦に先だち、
8月18日から22日には、アートディンク本社にて予選が行われ、32名の精鋭が決定しました。
この32名についてはアートディンク・ホームページ上に掲載されています。

世界一のカルネージマスター誕生の瞬間を見逃すな!

Carnage Masters World Cup '97 大会スケジュール

新・カルネージマスターズ決定戦 9月6日〜7日 (東京ゲームショウ'97にてワールドカップ国内予選)

▶▶ ワールドカップ'97 11月 本選

◀ 第2次国内予選

◀ ワールドカップ'97 海外予選 10月末

特報1

第2次国内予選開催決定!
惜しくも国内予選に敗退してしまった方や、申込みに間に合わなかった方のために、アートディンクでは急遽世界大会に追加枠を設けることを決定。
10月にアートディンク本社内で予選を行い、11月に挑戦権をかけた大会を開催するぞ。
挑戦者たちよ腕を磨いて決戦に備えよ。

特報2

『風のノータム』と『カルネージハート EZ』の体験版を1枚にまとめた「ARTDINK PREVIEW」を手に入れるチャンスがまっています。
是非、アートディンクブースにお越しください。



思考バトルシミュレーションゲーム
標準価格:5,700円(税抜) 絶賛発売中

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 5ブロック | マウス対応

「カルネージハートEZ 公式ガイドブック」絶賛発売中　定価:本体1,200円(税別)
「カルネージハートEZ マスターズファイル」'97年9月発売予定　予価:本体1,200円(税別)

Carnage Heart EZ
カルネージハート
EASY ZAPPING

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク


Tokuma Intermedia Mook
好評発売中
『トゥルー・ラブストーリー』初のオフィシャルビジュアル集、いよいよ発売！
イラスト、グッズ、設定資料など、
今あるすべての「アイテム」をこの1冊に収録!!
ASCII OFFICIAL
Tokuma Intermedia Mook
True Love Story
トゥルー・ラブストーリー
パーフェクトコレクション
True Love Story Perfect Collection
A4判、112ページ
桂木綾音リバーシブルポスター付き
発行 株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー
定価2,200円（税込）
※お問い合わせは、小社販売（☎03-3573-8613）までお願いいたします。
©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory


PlayStation
ゲーム制作・販売シミュレーションゲーム
KING OF PRODUCER
キングオブプロデューサー
ゲーム業界経験バイブル!
作って売って100万本!!
1997 WINTER in STORE
NEW
NEW
標準価格
6,800円
(予価・税別)
発売元・販売元 GMF
GMF ユーザーサポート (月曜日〜金曜日 10:00〜17:00)
〒101東京都千代田区外神田2丁目17番4号ビルディンス石村 TEL.03-3257-2380
Illustration by 藤岡 勝利
©1997 GMF/AQUA ROUGE Illustration©1997 GMF/Honey.B
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation Magazine プレイステーションマガジン ホットヒット10

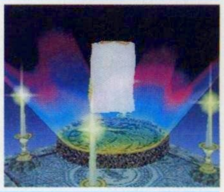
HOT HIT 10

7/28〜8/17販売店売上 Ranking



順位	前回	タイトル	メーカー／発売日／価格	コメント	本数	累計
1	1→	ダービースタリオン	アスキー／7月17日発売／6800円	競馬をまったく知らない人でも、一度やってみる価値はある。ただし本物には、はまり過ぎぬよう！	226444	累計1365118
2	3→	みんなのGOLF	SCE／7月17日発売／4800円	SCE広報との対戦に意気揚々とする本誌担当。結果は…無残なものであった（泣）。	223074	累計414565
3	6→	モンスターファーム	テクモ／7月24日発売／6800円	レアモンスターはイベントで合体させないと、CDから読み込めないのだ。	135933	累計215470
4	2→	サガフロンティア	スクウェア／7月11日発売／6800円		123407	累計1068535
5	NEW	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ／7月31日発売／6800円		90676	累計90676
6	12→	DX人生ゲームII	タカラ／7月24日発売／5800円		74953	累計108631
7	NEW	はじめの一歩	講談社／7月31日発売／6800円		74840	累計74840
8	NEW	ガンバレット＋ガンコン	ナムコ／8月7日発売／7800円		70716	累計70716
9	5→	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア／6月20日発売／6800円		68534	累計1270827
10	NEW	ロックマンX4	カプコン／8月1日発売／5800円		65080	累計65080





7/30〜8/20 読者購入 Ranking 10



順位	タイトル	メーカー／発売日／価格	ポイント
1	ガンバレット（+ガンコン）	ナムコ／8月7日発売／5800円（7800円）	128
2	同級生2	バンプレスト／8月7日発売／6800円	120
3	モンスターファーム	テクモ／7月24日発売／6800円	96
3	ダービースタリオン	アスキー／7月17日発売／6800円	96
5	サガフロンティア	スクウェア／7月11日発売／6800円	92
6	ラングリッサーI&II	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／7月30日発売／5800円	84
7	アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム	SCE／7月31日発売／4800円	82
8	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ／7月31日発売／6800円	68
9	ロックマンX4	カプコン／8月1日発売／5800円	59
10	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア／6月20日発売／6800円	56

万人受けソフトに人気集中！

今回の集計はお盆明けの3週間集計。お盆休みということも手伝ってか、ライトユーザーでも楽しめるものが上位にランキングしている。なかでも強力なのは『ダビスタ』。だが、注目したいのは2位『みんなのGOLF』と3位『モンスターファーム』。ペースこそゆったりしているが、着実に伸びてきているソフトだ。なお、『ガンバレット』など別売のものがあるソフトに関しては販売店データは別集計、読者購入データの方は合計したものだ。

販売店から一言… ファミコンランド 稲沢桜木店

ファミコンランド直営店としては、最大級を誇る店です。最近はゲーマーさんだけでなく、一般の方でもゲームをやられることが多いですよね。そこで店舗の大きさを活かし、ライトユーザーさんからマニアな方までも納得できる店を目指しています。当店のコンセプトは『大人でもくつろげる店内』。大型モニタやアーケード筐体などを配置して、どなたでも楽しめる店にしていきたいです。

8月29日、午後3時から行われる『キング・オブ・ファイターズ'97』の大会を皮切りに、今後様々なイベントを予定しています。さらに店内を拡張する計画もあり、攻略本コーナーやトレーディングカードなど、いっそうの充実を図っていきます。

所在地 愛知県稲沢市桜木2丁目18−1





⬆8/16にオープン。この広い店内ではどんなイベントが行われるのだろう

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計し、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。●データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンーイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルK、サンクス

NO.16アンケート集計 買いたいPSソフト Readers' Request 20



順位	前回	タイトル	票数
1	1→	**ドラゴンクエストⅦ（仮称）** エニックス／発売日未定／価格未定 職業、転職などシナリオ以外の楽しみがあるこのシリーズ、この辺に人気の秘訣があるようだ。	230
2	6→	**ブレス オブ ファイアⅢ** カプコン／9月11日発売予定／5800円 今回の釣りはかなり本格的。もう1つのゲームといっても過言ではない？	155
3	3→	**テイルズ オブ デスティニー** ナムコ／年内発売予定／価格未定 キャラデザインが変わったことは賛否両論。どちらも人気作家のデザインだが。	140
4	8→	**フロントミッション セカンド** スクウェア／9月25日発売予定／6800円	138
5	5→	**鉄拳3** ナムコ／発売日未定／価格未定	115
6	11→	**バイオハザード2** カプコン／冬発売予定／価格未定	107
7	7→	**パラサイト・イヴ** スクウェア／今冬発売予定／価格未定	105
8	4→	**ときめきメモリアル2（仮称）** コナミ／発売日未定／価格未定	98
9	2→	**マリーのアトリエ2（仮称）** ガスト／98年発売予定／価格未定	93
10	9→	**幻想水滸伝Ⅱ** コナミ／発売日未定／価格未定	90





変動しないランキングの正体？

前回のランキングと比べると、かなり変動しているようだが、実は上位の仮称モノが落ちただけ。制作発表があったとはいえ、やはり仮称とされているものはそうそう上位を維持することはできないのだろう。よって今回は前々回のものに戻った感じだ。

そんな中、注目すべきは4位へ浮上してきた『フロントミッション セカンド』だ。票が伸びているわけではないのだが一定の票数を保ち、人気が安定してきたと言える。発売が近づいたときに票を伸ばす可能性があるソフトだ。

今回のランキング全体に言えることだが、発売日未定のものが多い。やはりこれは年末まで強力ソフトが少ないということを示しているのだろう。とすれば年末までランキングに大きな変動はないとも言える。だからこそ『フロントミッション』シリーズや『ブレス オブ ファイアⅢ』など、発売の近いものには頑張ってほしい。

発売日間近になってランクインしたのが15位の『実況パワフルプロ野球'97開幕版』。SFC時代からの人気ソフトだけにもっと前から上位にきてもおかしくないと思ったのだが。残念ながら発売済みなのでここ止まりだろう。

今号で発表になったタイトルを加え、次回どんなランキングになっていくのか、期待したい。

Readers' Request 11→20

順位	タイトル	票数
11	ドラゴンボールFINAL BOUT バンダイ／8月21日発売予定／5800円	63
12	バイオハザードディレクターズカット カプコン／9月25日発売予定／4800円	55
13	フロントミッションオルタナティヴ スクウェア／発売日未定／価格未定	53
14	NOëL La neige パイオニアLDC／年内発売予定／価格未定	45
15	実況パワフルプロ野球'97開幕版 コナミ／8月28日発売予定／5800円	40
16	メタルギア ソリッド コナミ／年内発売予定／価格未定	38
17	メルティランサーRe-inforce imadio／秋発売予定／6800円	37
17	ストリートファイターコレクション カプコン／10月発売予定／5800円	37
19	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～ SCE／12月発売予定／価格未定	36
20	アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ～ ライトスタッフ／11月下旬発売予定／6800円	34

NO.16 1000通集計 移植リクエスト Ranking 10



順位	タイトル	票数
1	サクラ大戦 セガ（セガサターン）	49
2	スレイヤーズ バンプレスト（スーパーファミコン）	45
3	聖剣伝説シリーズ スクウェア（スーパーファミコン）	42
4	スーパーロボット大戦F バンプレスト（セガサターン）	33
5	新世紀エヴァンゲリオンシリーズ セガ（セガサターン）	18
6	ヴァンパイアセイヴァー カプコン（アーケード）	17
7	ストリートファイターⅢ カプコン（アーケード）	14
8	ドラゴンクエストシリーズ エニックス（スーパーファミコン）	11
9	下級生 エルフ（パソコン）	9
10	マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター カプコン（アーケード）	8

不変の人気作たち 移植人気の傾向とは？

相変わらずの『サクラ』人気だ。おそらく移植の実現はないであろうが、この人気の高さはなんなのであろうか？

この移植希望での傾向といえば、SSソフトとアーケードからの希望が多いこと。ランキングを見てみると、アーケード、それもカプコン物の格闘が多い。人気作というのはあまり変動しないということなのだろうか。今後も大きな変化はない？

※数字は、本誌16号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、編集部が独自に算出したものです。
※『ドラゴンクエストⅦ』の写真はSFC版『～Ⅲ』のものです。

PlayStation Soft Schedule

ジャンル別 新作ソフトカレンダー

（アクション～シミュレーション）

●RPG

9月	11日	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	5800円	068
	25日	タクティクスオウガ	アートディンク	5800円	069
	25日	ラグナキュール	SME	5800円	070
	25日	リンダキューブ アゲイン	SCE	5800円	071
	下旬	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	5800円	072
	下旬	聖刻1092 操兵伝［仮面付限定版］	ユタカ	9800円	073
10月	9日	黒の剣	シーディーブロス	5800円	074
	30日	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	5800円	075
	未定	MOON	アスキー	価格未定	076
11月	6日	「10101」"WILL" The Starship	サンテックジャパン	5800円	077
	上旬	グランストリーム伝紀	SCE	5800円	078
	13日	アザーライフ·アザードリームス	コナミ	5800円	079
	20日	HERC'S ADVENTURES ヘラクレスの大冒険	BPS	5800円	080
	27日	竜機伝承（仮称）	KSS	価格未定	081
	下旬	アサンシア	エクシングエンタテイメント	価格未定	082
	下旬	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	6800円	083
	秋未定	G・O・D pure	イマジニア	5800円	084
	秋未定	LUCIFERD（ルシファード）～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	085
	秋未定	英雄志願 Gal Act Heroism	マイクロキャビン	6800円	086
12月以降	12月未定	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	5800円	087
	12月未定	るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー十勇士陰謀編	SCE	価格未定	088
	97年未定	ツインビーRPG	コナミ	価格未定	089
	97年未定	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	価格未定	090
	97年未定	バウンティソード・セカンド（仮称）	パイオニアLDC	価格未定	091
	98年2月未定	どきどきポヤッチオ	キングレコード	5800円	092
	98年2月未定	The Legend of HeroesⅢ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	5800円	093
	冬未定	火星物語	アスキー	価格未定	094
	冬未定	ジャーム ー狙われた街ー	ケー・エー・ジェー	価格未定	095
	冬未定	ゼノギアス	スクウェア	価格未定	096
	冬未定	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	価格未定	097
	冬未定	パラサイト・イヴ	スクウェア	価格未定	098
	冬未定	Blaze & Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	価格未定	099
	冬未定	Neorude2（ネオリュード2）	テクノソフト	5800円	100
	98年4月未定	The Legend of Heroes 英雄伝説1&2 ドラゴンスレイヤー（仮称）	GMF	5800円	101
	98年春	アンシャント ロマン～Power Of Dark Side～	日本システム	6800円	102
	98年春	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	価格未定	103
	98年6月未定	The Legend of HeroesⅣ 英雄伝説4 紅い雫（仮称）	GMF	5800円	104
	98年未定	パラダイスロスト	アスキー	価格未定	105
	98年未定	マリーのアトリエ2（仮称）	ガスト	価格未定	106
	98年未定	SHADOW TOWER	フロムソフトウェア	5800円	107
発売日未定		Nightmare Project<YAKATA>	アスク講談社	価格未定	108
		クライムクラッカーズ2	SCE	価格未定	109
		ドラゴンクエストⅦ（仮称）	エニックス	価格未定	110
		幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	価格未定	111
		PROJECT CHAOS	サイバーテック・デザイン	5800円	112
		true/real/fantasy（仮称）	ドリームキューブ	5800円	113
		七英雄物語	バンダイビジュアル	価格未定	114
		Black Onyx ブラック・オニキス	BPS	5800円	115
		オーガリアンー亜人伝ー（仮称）	ビジュアルアーツ	価格未定	116

●シミュレーション

8月	28日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800円	117
9月	11日	風のノータム	アートディンク	5800円	118
	11日	三國志 Ⅳ with パワーアップキット	光栄	7800円	119
	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	光栄	9800円	120
	11日	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	テイチク	5800円	121
	18日	My Dream ～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	6800円	122
	18日	バトルバグス	マニング/QMCC	5800円	123
	25日	パロウォーズ	コナミ	5800円	124
	25日	フロントミッション セカンド	スクウェア	6800円	125
	25日	くるみミラクル	バンプレスト	5800円	126
	25日	フリートーク·スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800円	127
	未定	あやかし忍伝 くの一番	翔泳社	6800円	128
10月	2日	ウイニングポスト2 ファイナル'97	光栄	6800円	129
	2日	大航海時代外伝	光栄	6800円	130
	9日	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	5800円	131
	9日	情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記（ダイアリー）～	アスミック	5800円	132
	16日	Wizard's Harmony 2	アークシステムワークス	5500円	133
	23日	パワードール2	アスキー	価格未定	134
	23日	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト	5800円	135
	未定	BATTLE FORMATION	バンプレスト	5800円	136

●アクション

8月	28日	プリルラ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800円	001
	28日	Twisted Metal EX	SCE（SCEI）	5800円	002
9月	18日	ウィズ	ビー・ファクトリー	5800円	003
	25日	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH	KSS	5800円	004
	未定	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	5800円	005
	未定	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 初回限定Perfect Soldier BOX	タカラ	9800円	006
10月	未定	ファンタスティック・フォー	アクレイムジャパン	5800円	007
11月	27日	バーニングブレード	レイ・アップ	価格未定	008
	未定	可変走攻ガンバイク	SME	5800円	009
	秋未定	ひっとばっく（仮称）	日本MMIテクノロジー	5800円	010
12月以降	12月上旬	オレっ！トンバ	ウーピーキャンプ	価格未定	011
	12月未定	ロックマンNEO（仮称）	カプコン	価格未定	012
	12月未定	チョロQジェット レインボーウイングス	タカラ	5800円	013
	12月未定	機動戦士Zガンダム	バンダイ	価格未定	014
	12月未定	REAL ROBOTS Final Attack	バンプレスト	6800円	015
	12月未定	クロック! パウパウアイランド	メディアクエスト	5800円	016
	97年未定	ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800円	017
	97年未定	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～	SCE	価格未定	018
	97年未定	メタルギア ソリッド	コナミ	価格未定	019
	97年未定	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	価格未定	020
	98年1月下旬	PARANOIA SCAPE	マチルダ	5800円	021
	98年1月未定	なげっと～激録!プルプル商店街～（仮称）	アクティアート	価格未定	022
	冬未定	ダムダム・ストンプランド	SME	4800円	023
	冬未定	天誅	SME	価格未定	024
	冬未定	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	5800円	025
	98年3月未定	快速天使	テクノソレイユ	価格未定	026
	98年春	クーリエ・クライシス（仮称）	BMGジャパン	価格未定	027
	98年未定	重装機兵ヴァルケン2	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	5800円	028
発売日未定		ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（仮称）	カプコン	価格未定	029
		コントラ ～レガシー·オブ·ウォー～	コナミ	価格未定	030
		ジャージーデビル（仮称）	コナミ	価格未定	031
		新体験3Dアクション（仮称）	コナミ	価格未定	032
		ブロークンヘリックス（仮称）	コナミ	価格未定	033
		BUCKLE UP!	シャングリ・ラ	6600円	034
		ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	035
		ABE a GO GO（エイブ・ア・ゴーゴー）	ソフトバンク	価格未定	036
		オッドワールド（仮称）	ソフトバンク	価格未定	037
		T-MEK（仮称）	ソフトバンク	3800円	038
		ドライバー	ソフトバンク	3800円	039
		リターンファイアー	ソフトバンク	3800円	040
		装甲騎兵ボトムズ	タカラ	価格未定	041
		BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	042
		もってけたまご	ナグザット	価格未定	043
		Jump KID（仮称）	ニュー	価格未定	044
		LIPROS（仮称）	ビジュアルアーツ	価格未定	045

●格闘アクション

8月	28日	新戦記ヴァンゲイル	アローマ（ユーメディア）	5800円	046
9月	11日	FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE～	エクシングエンタテイメント	5800円	047
	25日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	5800円	048
10月	23日	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	5800円	049
	未定	ストリートファイターコレクション	カプコン	5800円	050
11月	6日	バトルマスター	たき工房	5800円	051
	6日	BLOODY ROAR	ハドソン	5800円	052
	20日	ザ・マスターズファイター	シネマサプライ	5800円	053
12月以降	12月未定	CRITICAL BLOW	バンプレスト	5800円	054
	97年未定	Guilty Gear	アークシステムワークス	5800円	055
	97年未定	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	価格未定	056
	冬未定	修羅の門	講談社	5800円	057
	98年未定	アドヴァンストV.G.2（仮称）	TGL	5800円	058
発売日未定		サムライスピリッツ天草降臨	SNK	価格未定	059
		サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	価格未定	060
		リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	価格未定	061
		飛龍の拳コレクション	カルチャーブレーン	5800円	062
		ウォーゴッズ	ソフトバンク	3800円	063
		モータルコンバット・トリロジー	ソフトバンク	3800円	064
		DEAD OR ALIVE（仮称）	テクモ	価格未定	065
		鉄拳3	ナムコ	価格未定	066
		聖龍伝説～外伝～	バップ	5800円	067

※ゲームタイトル右側にある3ケタの番号は、P138のアンケートに対応しています。※赤字のゲームは初登場のもの、青字のゲームは発売日に変更があったものです。
※ゲーム名の中で、「SCE」はソニー・コンピュータエンタテインメントを表し、「SME」はソニー・ミュージックエンタテインメントを表します。

●シューティング

発売日未定		VIPER（仮称）	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	216
		THE HIVE WARS	KSS	6800円	217
		リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	5800円	218
		ガルーダ（仮称）	サイバーテック・デザイン	価格未定	219
		タイガーシャーク	ソフトバンク	3800円	220
		ロボトロンX	ソフトバンク	3800円	221
		メタルドレッド	バンダイビジュアル	価格未定	222

●アドベンチャー

9月	11日	熱砂の惑星	伊藤忠商事	6300円	223
	18日	DARKSEED II	ビー・ファクトリー	5800円	224
	25日	火竜娘 －柳判官－ －高悠環－	ガスト	6800円	225
	25日	バイオハザード ディレクターズカット	カプコン	4800円	226
	25日	天空のエスカフローネ	バンダイ	6800円	227
	25日	天空のエスカフローネ 限定版	バンダイ	7800円	228
10月	2日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	6800円	229
	9日	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	6200円	230
	16日	イバラード～ラピュタの孵る街～	システムサコム／テレビ朝日	5800円	231
	16日	卒業 Vacation	毎日コミュニケーションズ	5800円	232
	未定	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	5800円	233
11月	6日	ツタンカーメンの謎～アンク～	レイ	6800円	234
	秋未定	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	バンダイ	価格未定	235
12月以降	12月11日	マリア 君たちが生まれた理由	アクセラ	6800円	236
	97年未定	ひとつや ふたつ… いつつや怪談	システムサコム	5800円	237
	97年未定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	5800円	238
	97年未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	価格未定	239
	98年1月中旬	トゥームレイダー2	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）	価格未定	240
	98年1月未定	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	価格未定	241
	98年2月上旬	ユニバーサル ナッツ	レイ・アップ	価格未定	242
	冬未定	エスケイパー	SME	価格未定	243
	冬未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	244
	冬未定	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	6800円	245
	冬未定	ロストチルドレン	ソフトバンク	5800円	246
	98年4月未定	探偵 神宮寺三郎～夢の終わりに～	データイースト	価格未定	247
	98年夏	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	A.D.M	価格未定	248
	98年夏	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	A.D.M	価格未定	249
	98年未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド（仮称）	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	250
	98年未定	最終電車	ヴィジット	価格未定	251
発売日未定		厄惨（仮称）	アイディアファクトリー	5800円	252
		ツタンカーメンの遺言（仮称）	ウィザード	価格未定	253
		スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	価格未定	254
		Nap・Nap	ゲンテック	価格未定	255
		青山ラブストーリーズ	コナミ	価格未定	256
		ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2彩のラブソング	コナミ	価格未定	257
		ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3	コナミ	価格未定	258

●スポーツ

8月	28日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	ウエップシステム	5800円	259
	28日	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	5800円	260
	28日	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	5800円	261
9月	18日	BREAK POINT	コナミ	4800円	262
	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）	5800円	263
	未定	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	264
	未定	ザ・マッチゴルフ	ズーメックス	5800円	265
10月	23日	BALL BLAZER ボールブレイザー	BPS	4800円	266
	未定	バトルスポーツ	アクレイムジャパン	5800円	267
	未定	Adidas Power Soccer International'97	SCE（SCEI）	5800円	268
12月以降	12月11日	COMPLETE SOCCER OnSide	市川ソフト開発（Tears）	5800円	269
	12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	価格未定	270
	97年未定	バッシングビート	イースリースタッフ	5800円	271
	97年未定	Ｊリーグエキサイトステージ V1	エポック社	価格未定	272
	98年3月未定	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	トミー	価格未定	273
	98年未定	LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～（仮称）	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	274
	98年未定	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	価格未定	275
発売日未定		スノーブレイク	アトラス	価格未定	276
		NBAパワーダンカーズ3	コナミ	価格未定	277
		実況Jリーグ ウイニング イレブン3	コナミ	価格未定	278
		ボトム オブ ザ ナインス2（仮称）	コナミ	価格未定	279
		スーパーライブスタジアム	スクウェア（アクエス）	5800円	280
		NHL オープンアイス（仮称）	ソフトバンク	3800円	281
		タイブレーク	バディ	価格未定	282

●レース

8月	28日	ナスカーレーシング	シエラ・パイオニア	5800円	283
9月	25日	Porsche Challenge	SCE（SCEI）	5800円	284
	25日	J's RACIN'	デジタルフロンティア	5800円	285
10月	9日	Formula 1 97	SCE（SCEI）	5800円	286
	未定	オーバードライビン スカイライン メモリアル	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	287
11月	6日	アイルトン・セナ カートデュエル2	ギャップス	5800円	288
	28日	デアデビル ダービー	ハーベスト・ワン	価格未定	289
	未定	グランツーリスモ	SCE	5800円	290

●シミュレーション

11月	6日	トランスポートタイクーン～めざせ輸送王!!～	伊藤忠商事	5800円	137
	6日	バーガーバーガー	ギャップス	5800円	138
	20日	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGP ハイパーヒート	ジャレコ	5800円	139
	27日	ファーランドストーリー 四つの封印	TGL	6800円	140
	27日	HAPPY HOTEL	東北新社	5800円	141
	下旬	バトルアスリーテス大運動会 オルタナティブ	インクリメントP	5800円	142
	下旬	プリズムコート	FPS	5800円	143
	未定	トラ！トラ！トラ！	ネクサスインターラクト／ダズ	6800円	144
	未定	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	4800円	145
	秋未定	森の王国（仮称）	アスミック	価格未定	146
	秋未定	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	5800円	147
	秋未定	メルティランサー Re-inforce	imadio	6800円	148
	秋未定	あいたくて…your smiles in my heart～おろしたてのダイアリー～	コナミ	価格未定	149
	秋未定	フォトジェニック	サン電子（サンソフト）	価格未定	150
12月以降	12月4日	キングオブプロデューサー	GMF	6800円	151
	12月11日	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～	アスキー	3800円	152
	12月中旬	クラシックロード～優駿編～	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）	価格未定	153
	12月下旬	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ －覚醒編「ガイナー転生」－	ビング	5800円	154
	12月未定	電車でGO！	タイトー	価格未定	155
	12月未定	夢・色いろ	フェザード	5800円	156
	97年未定	アフレイドギア	アスミック	価格未定	157
	97年未定	Ash to Ash	イースリースタッフ	価格未定	158
	97年未定	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	イースリースタッフ	5800円	159
	97年未定	エクサレギウス	イマジニア	価格未定	160
	97年未定	FENSER	サイバーテック・デザイン	価格未定	161
	97年未定	Dear Friends	ビジュアルアーツ	5800円	162
	97年未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5800円	163
	97年未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	価格未定	164
	98年1月未定	卒業M	イースリースタッフ	5800円	165
	冬未定	イイナ	イマジニア	価格未定	166
	冬未定	ひざの上の同居人～Kitty on your lap～	カネコ	価格未定	167
	冬未定	個人教授	毎日コミュニケーションズ	価格未定	168
	98年5月未定	すたあ☆もんじゃ	GMF	5800円	169
	98年春	快刀乱麻	imadio	価格未定	170
	98年春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	価格未定	171
	98年春	あいたくて…your smiles in my heart	コナミ	価格未定	172
	98年春	みつめてナイト	コナミ	価格未定	173
	98年春	リアルロボット戦線	バンプレスト	6800円	174
	98年春	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ －飛翔編「うらぎりの戦場」－	ビング	5800円	175
	98年春	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ －完結編「そして、明日へ…」－	ビング	5800円	176
	98年春	ヒロイン・ドリーム2	マップジャパン	価格未定	177
	98年夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	価格未定	178
	98年未定	スティーブンスピルバーグのディレクターズチェアー	ジャストシステム	価格未定	179
	98年未定	卒業III（仮称）	小学館プロダクション	価格未定	180
発売日未定		大運動会2（仮称）	インクリメントP	価格未定	181
		コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ エンターテインメント	価格未定	182
		GREAT PEAK～蒼天の白き神の座（仮称）	SCE	価格未定	183
		DEBUT21	NECインターチャネル	価格未定	184
		U.S. NAVY ファイターズ	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	185
		ときめきメモリアル2（仮称）	コナミ	価格未定	186
		ブリーディングスタッド2（仮称）	コナミ	価格未定	187
		ミサの魔法物語	サミー	価格未定	188
		いくぜ! ふたゲー牧場の王様（仮称）	シャングリ・ラ	6600円	189
		フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	5800円	190
		リモコンヘリコプター	スリーディ	価格未定	191
		ディレクター	トンキンハウス	価格未定	192
		たまごっち（仮称）	バンダイ	価格未定	193
		ボールディランド	バンプレスト	6800円	194

●シューティング

8月	28日	グラディウス外伝	コナミ	5800円	195
	28日	メックウォリア2	バンダイビジュアル	5800円	196
9月	11日	STARWINDER	J・ウイング	4800円	197
10月	2日	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	5800円	198
	16日	アインハンダー	スクウェア	5800円	199
	未定	DEADLY SKIES（デッドリースカイ）	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	200
	秋未定	宇宙機動 VANARK	アスミック	価格未定	201
	秋未定	SIDEWINDER2	アスミック	5800円	202
	秋未定	MAD PANIC COASTER	博報堂	価格未定	203
12月以降	12月4日	エージェント・アームストロング－秘密指令大作戦－	ウイネット（NETYOU）	4800円	204
	12月25日	蒼穹紅蓮隊・黄武出撃	データイースト	価格未定	205
	12月未定	HYBRID	エス・ピー・エス	5800円	206
	97年未定	R-TYPES	アイレム	価格未定	207
	97年未定	イメージファイト&エックスマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800円	208
	97年未定	メイン・ローター（仮称）	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	209
	98年1月22日	RAVAGE D.C.X	ウイネット（NETYOU）	5800円	210
	冬未定	マス・ディストラクション（仮称）	BMGジャパン	価格未定	211
	98年春	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	5800円	212
	98年未定	ストライクジャガー	ギャップス	価格未定	213
	98年未定	メルト～フューチャリングエディ by アイアンメイデン～	マップジャパン	価格未定	214
発売日未定		オメガブースト	SCE	価格未定	215

※ゲームタイトル右側にある3ケタの番号は、P138のアンケートに対応しています。※赤字のゲームは初登場のもの、青字のゲームは発売日に変更があったものです。
※ゲーム名の中で、「SCE」はソニー・コンピュータエンタテインメントを表し、「SME」はソニー・ミュージックエンタテインメントを表します。

ジャンル別 新作ソフトカレンダー

●オムニバス

10月	30日	ナムコミュージアムアンコール	ナムコ	5800円	327
発売日未定		コナミアンティークス～MSXコレクションズVol.1～（仮称）	コナミ	価格未定	328
		アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	3800円	329

●ETC.

		●ボードゲーム			
9月	25日	鉄道王2～世界征服の野望～	アトラス	5800円	330
11月	未定	ソウルマスター	光栄	5800円	331
	秋未定	ぼのぼ～ど	アミューズ	4800円	332
	12月未定	テナント ウォーズ	キッド	5800円	333
発売日未定		ワンダラーショック ～1950 アメリカンドリームズ～	SCE	価格未定	334
		●コンストラクション			
9月	25日	音楽ツクールかなでーる2	アスキー	5800円	335
	25日	サウンドノベルツクール2	アスキー	5800円	336
12月以降	97年未定	RPGツクール3	アスキー	5800円	337
	97年未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	5800円	338
		●ピンボール・ビリヤード			
11月	20日	サイドポケット3	データイースト	5800円	339
	未定	ドラゴンビート レジェンド オブ ピンボール	マップジャパン	5800円	340
		●PS・ザ・ベスト			
9月	18日	ポリスノーツ	コナミ	2800円	341
発売日未定		ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	価格未定	342
		●その他			
9月	18日	B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～	講談社	6800円	343
10月	16日	競馬最勝の法則'97 VOL.Ⅱ To HIT!	シャングリ・ラ	5700円	344
11月	13日	HOME DOCTOR（ホームドクター）	サクセス	6800円	345
	13日	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	5800円	346
	未定	闘神伝 カードクエスト	タカラ	5800円	347
	未定	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	価格未定	348
	秋未定	L.S.D.	アスミック	価格未定	349
	秋未定	まじかるで～と ドキドキ告白大作戦	タイトー	5800円	350
12月以降	12月4日	パネルクイズ アタック25	FPS	5800円	351
	12月未定	マジカル頭脳パワーⅡ PARTY SHOCK（仮称）	バップ	5800円	352
	97年未定	スノークィーン	東北新社	4800円	353
	97年未定	NOëL La neige	パイオニアLDC	価格未定	354
	98年2月中旬	究極クイズ こたえてプリ～ズ	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	355
	冬未定	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	価格未定	356
	冬未定	愛しあうことしかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	357
発売日未定		SNKファンーCD 餓狼伝説編（仮称）	SNK	価格未定	358
		ゲーム日本史～天下人秀吉 と家康～	光栄	6800円	359
		猿田彦の暗号（仮称）	フォーツーツー	価格未定	360

●レース

12月以降	12月未定	名車列伝 Greatest70's（仮称）	エポック社	5800円	291
	12月未定	新世紀GPXサイバーフォミュラーSAGA～EXTREAM SPEED～	バップ	5800円	292
	12月未定	湾岸デッドヒート2	ビクターインタラクティブソフトウエア（パック イン ソフト）	価格未定	293
	98年1月中旬	Screamer2（仮称）	市川ソフト開発（Tears）	5800円	294
	冬未定	OPTION チューニングカーバトル（仮称）	エム・ティー・オー	5800円	295
発売日未定		チューニングファクトリー	元気	価格未定	296
		ミッドナイトラン～ロードファイター2～	コナミ	5800円	297
		DOOPERS	サイバーテック・デザイン	5800円	298
		ローカス（仮称）	ソフトバンク	3800円	299
		グランド・セフト・オート（仮称）	BMGジャパン	価格未定	300

●パズル

9月	未定	トリパズ ⊿	サントス	4800円	301
10月	2日	サイキックフォースパズル大戦	タイトー	5800円	302
	9日	Cu-On-Pa	T&Eソフト	4800円	303
	30日	スタースイープ	アクセラ	5800円	304
	30日	マジカルドロップ3～よくばり特大号!～	データイースト	5800円	305
	未定	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	5800円	306
	未定	どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて♡～	日本一ソフトウェア	5800円	307
11月	上旬	CALCOLO!～おちものシューティング～	クレフ インベンション	4800円	308
	未定	伸縮対戦 It's a のに～!	TMF	4800円	309
	未定	NOON	マイクロキャビン	価格未定	310
発売日未定		ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	価格未定	311

●麻雀・囲碁・将棋・チェス・花札

8月	28日	エルフを狩るモノたちー花札編ー	アルトロン	5800円	312
9月	18日	オールスター麻雀～華麗なる勝負師からの挑戦～	ポニーキャニオン	6800円	313
10月	9日	アイマックス将棋Ⅱ	アイマックス	6800円	314
	23日	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800円	315
11月	未定	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	6800円	316
	秋未定	天仙娘々～劇場版～	メーカー名未定	価格未定	317
12月以降	97年未定	真髄・碁仙人	J・ウイング	8900円	318
	冬未定	棋太平	エス・ピー・エス	価格未定	319
発売日未定		囲碁	アスキー	6800円	320
		AI将棋2	ソフトバンク	価格未定	321
		平成棋院	ソフトバンク	価格未定	322

●パチンコ・パチスロ

10月	2日	パチスロ完全攻略～クランキープロ～	日本シスコン	5200円	323
	下旬	Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	5200円	324
12月以降	12月未定	SANYO FEVER 実機シミュレーションVOL.2（仮称）	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	325
発売日未定		実戦パチスロ必勝法! 5	サミー	価格未定	326

ホントにギリギリ先取りFLASH!

ココナッツジャパンは、漫画家桜沢エリカさんの原作を元にしたゲーム『愛しあうことしかできない』を発表した。プレイヤーは、主人公「なな子」を通して「今時の恋愛」を体験する。マルチエンディングを採用しており、実生活で経験するようなふとしたことやすれちがいから、様々な結末へと分かれていく。

エクシングエンタテイメントからは、RPG『アサンシア』が発表された。ゲームモードは2つあり、ストーリーモードでは全8ステージをクリアし、魔王の復活を阻止する。冒険の結果は、得点で表示され、その後の展開に影響がでる。バトルモードはクリアしたシナリオを遊ぶことができ、終了後の得点で段位認定される。

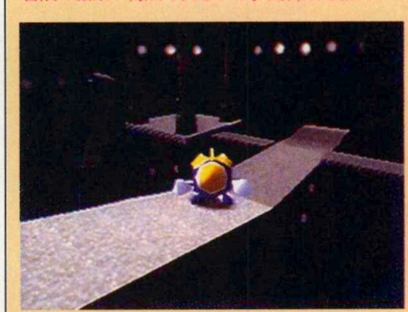
データイーストからピンボール『サイドポケット3』の画面写真を入手。本作は「社団法人日本ビリヤード協会」とプロプールプレイヤーの曽根恭子さんが監修しており、前作ではできなかったジャンプ後のカーブなどを忠実に再現している。

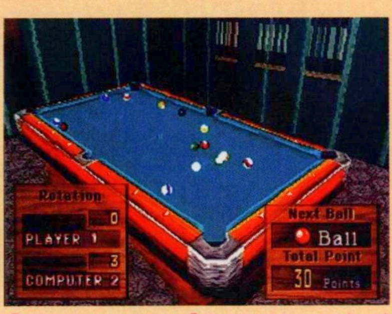
コナミからRPG『ツインビーRPG』の画面写真を入手!! こちらもあわせて公開するぞ。



↑エクシングエンタテイメントの『アサンシア』。冒険の結果が得点で表される。高得点を狙え!


↑ココナッツジャパンの『愛しあうことしかできない』より。主人公なな子のイラスト


↑コナミの『ツインビーRPG』。どんな冒険が彼（?）を待ちうけているのだろうか



↑データイーストの『サイドポケット3』。球の速度・反射角もリアルに再現されているぞ

※画面は開発中のものです

PlayStation Soft Schedule

8/28→10/30 PSソフト発売カレンダー

NO.17 Game INDEX

8/28 THU	●アクション●プリルラ／アーケードギアーズ／4800円 ●アクション●Twisted Metal EX／5800円 ●格闘アクション●新戦記ヴァンゲイル／5800円 ●シミュレーション●悠久幻想曲／5800円 ●シューティング●グラディウス外伝／5800円 ●シューティング●メックウォリア2／5800円 ●スポーツ●COOL BOARDERS 2 Killing Session／5800円 ●スポーツ●実況パワフルプロ野球'97 開幕版／5800円 ●スポーツ●栄光のセントアンドリュース／5800円 ●レース●ナスカーレーシング／5800円 ●花札●エルフを狩るモノたち－花札編－／5800円
29 FRI	
30 SAT	
31 SUN	
9/1 MON	
2 TUE	
3 WED	
4 THU	
5 FRI	
6 SAT	
7 SUN	
8 MON	
9 TUE	
10 WED	
11 THU	●格闘アクション●FIGHTING ILLUSION ～K-1 REVENGE～／5800円 ●RPG●ブレス オブ ファイアⅢ／5800円 ●シミュレーション●風のノータム／5800円 ●シミュレーション●三國志Ⅳ with パワーアップキット／7800円 ●シミュレーション●信長の野望・天翔記 with パワーアップキット／9800円 ●シミュレーション●ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～／5800円 ●シューティング●STARWINDER／4800円 ●アドベンチャー●熱砂の惑星／6300円
12 FRI	プレイステーションマガジンNo.18発売

9月18日 B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～／講談社／6800円
9月18日 ポリスノーツ（PS・ザ・ベスト）／コナミ／2800円
9月18日 BREAK POINT／コナミ／4800円
9月18日 My Dream ～On Airが待てなくて～／日本クリエイト／6800円
9月18日 ウィズ／ビー・ファクトリー／5800円
9月18日 DARKSEED Ⅱ／ビー・ファクトリー／5800円
9月18日 オールスター麻雀～華麗なる勝負師からの挑戦～／ポニーキャニオン／6800円
9月18日 バトルバグス／マニング／QMCC／5800円
9月25日 タクティクスオウガ／アートディンク／5800円
9月25日 音楽ツクールかなでーる2／アスキー／5800円
9月25日 サウンドノベルツクール2／アスキー／5800円
9月25日 鉄道王2～世界征服の野望～／アトラス／5800円
9月25日 ラグナキュール／SME／5800円
9月25日 リンダキューブ アゲイン／SCE／5800円
9月25日 Porsche Challenge／SCE（SCEI）／5800円
9月25日 火竜娘 －柳判官－ －高悠環－／ガスト／6800円
9月25日 バイオハザード ディレクターズカット／カプコン／4800円
9月25日 マーヴル・スーパーヒーローズ／カプコン／5800円
9月25日 プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH／KSS／5800円
9月25日 パロウォーズ／コナミ／5800円
9月25日 フロントミッション セカンド／スクウェア／6800円
9月25日 J's RACIN'／デジタルフロンティア／5800円
9月25日 天空のエスカフローネ／バンダイ／6800円
9月25日 天空のエスカフローネ 限定版／バンダイ／7800円
9月25日 くるみミラクル／バンプレスト／5800円
9月25日 シーバス・フィッシング2／ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／5800円
9月25日 フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～／メディアエンターテイメント／5800円
9月下旬 聖刻1092 操兵伝／ユタカ／5800円
9月下旬 聖刻1092 操兵伝［仮面付限定版］／ユタカ／9800円
9月未定 メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98／エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／5800円
9月未定 トリパズ ⊿／サントス／4800円
9月未定 あやかし忍伝 くの一番／翔泳社／6800円
9月未定 ザ・マッチゴルフ／ズーメックス／5800円
9月未定 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語／タカラ／5800円
9月未定 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 初回限定Perfect Soldier BOX／タカラ／9800円
10月2日 ボイスファンタジア 失われたボイスパワー／アスク講談社／6800円
10月2日 ウイニングポスト2 ファイナル'97／光栄／6800円
10月2日 大航海時代外伝／光栄／6800円
10月2日 ファイナルドゥーム／ソフトバンク／5800円
10月2日 サイキックフォースパズル大戦／タイトー／5800円
10月2日 パチスロ完全攻略～クランキープロ～／日本シスコン／5200円
10月9日 スペクトラルフォース／アイディアファクトリー／5800円
10月9日 アイマックス将棋Ⅱ／アイマックス／6800円
10月9日 情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記（ダイアリー）～／アスミック／5800円
10月9日 Formula 1 97／SCE（SCEI）／5800円
10月9日 黒の剣／シーディーブロス／5800円
10月9日 Cu-On-Pa／T&Eソフト／4800円
10月9日 ムーンライトシンドローム／ヒューマン／6200円
10月16日 Wizard's Harmony 2／アークシステムワークス／5500円
10月16日 イバラード～ラピュタの孵る街～／システムサコム／テレビ朝日／5800円
10月16日 競馬最勝の法則'97 VOL.Ⅱ To HIT!／シャングリ・ラ／5700円
10月16日 アインハンダー／スクウェア／5800円
10月16日 卒業 Vacation／毎日コミュニケーションズ／5800円
10月23日 パワードール2／アスキー／価格未定
10月23日 マリオ武者野の超将棋塾／キングレコード／7800円
10月23日 プロジェクト・ガイアレイ／翔泳社／5800円
10月23日 BALL BLAZER ボールブレイザー／BPS／4800円
10月23日 ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～／リバーヒルソフト／5800円
10月30日 スタースイープ／アクセラ／5800円
10月30日 マジカルドロップ3～よくばり特大号!～／データイースト／5800円
10月30日 ナムコミュージアムアンコール／ナムコ／5800円
10月30日 こみゅにてぃぽむ／フィルインカフェ／5800円

次号のPlayStation Magazine No.18は9月12日発売です。

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長／相沢浩仁 ●副編集長／佐藤稔 ●編集委員長／山本直人●編集委員／黒井敏典・曽根丈詞・村田憲生・山田政彦〈編集〉●スタッフ／〔東京〕阿部尚希・五十嵐達雄・伊藤明照・上山公一・柏又和宏・北村光広・木村輝彦・越塚正典・佐々田貴志・千田誠行・山本真一・吉田陽子〔仙台〕大石美智子・佐藤浩崇・中鉢ゆき子 ●アシスタント／〔東京〕内海一秀・大石和正・川上朋宏・沓澤真二・佐藤秀治・千葉友浩・原美和・平田陽介・不破誠志郎〔仙台〕合澤秀一・井出友希・梅木克也・岡野英行・鎌田潤哉・残間浩文・畠山薫 〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英 ●スタッフ／池田菜採・石原郁与・大野恵子・木浪秀剛・佐藤大作・杉村知顕・高橋一義・豊田恵・西島卓 ●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・中西久・堀口陽平・安原慶英 〈営業〉●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一 〈NCC〉●マネージャー／牛尾滋昭 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／大内隆・工藤一樹 ●アシスタント／五十嵐紗織・岩田麻記子・小島晶・塚田浩文・森田智子・山内恵美〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子 〈DTP〉●スタッフ／〔東京〕小菅剛・斉藤善和・土本麗子〔仙台〕中村正吾 ●アシスタント／五十嵐恭子・筒井亨平・西原孝治・野手泰宏・三橋裕二・渡辺春奈〔仙台〕大久寿之・佐藤祥子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●編集／村山和幸 ●DTP／株式会社キンダイ ●AD／川田博 ●デザイン／オギワラヒロミ・池田伊知郎・有限会社高羊舎・ゲッタラジッカ・ストライプ・松尾泰男 ●写真／守屋貴章・渡邊春信・中島仁實 ●フィニッシュデザイン／ワードポップ・オープンハウス・クリエイティブレイ・株式会社日創・株式会社日庄・有限会社フリーウェイ・福嶋一事務所 ●印刷／大日本印刷株式会社 PlayStationはソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

サポートテクニック（P160～161）に関する質問は ☎022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は ☎03-5569-6233
まで、休日を除く月曜から金曜の、午後4時～6時の間受け付けています。質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。ゲームの解答やヒントなどについてはお答えしていません。

次号のPS Mag.は…

今号で久々の最新情報が飛び出した「テイルズ」の続報がまた拝める！ スクウェア最新アクションの速報にも注目。盛り上がりを見せるメーカー特集は「バンダイ」。


光速戦闘。
PlayStation
キミは、見切れるか?返せるか?
6機の"ニューロンキャリア"が繰り広げる、超高速戦闘。
今までにないハイスピードロボットバトルの登場だ。
PS待望の本格的3Dロボットアクション、プロジェクト・ガイアレイ。
PROJECT GAIARAY
Levertad:GA-G23B/General Machines Exalsis:GA-D24/Defi Electronics
Audace:GA-T26/Tugend Fabrik Syura-do:GA-Gi37/Silver Star Factory
Fiducia:GA-K39/Kawashima Industry Teneritas:GA-G30D/General Machines
プロジェクト ガイアレイ
大迫力!多彩な攻撃バリエーション
遠距離攻撃はもちろん、近距離ではタックルやキックなど迫力ある攻撃が可能だ。
スペシャルアタックゲージ搭載
"しゃがみ"でゲージをためてスペシャルアタック!一瞬の怯みが勝負の分かれ目になることも!
▶ガイアレイホームページ開設 http://www.shoeisha.co.jp/enter/gaiaray/top.html◀
SE SHOEISHA
株式会社翔泳社 港区南青山2-18-2竹中ツインビルB館3F
©1997Shoeisha Co.,Ltd/制作:アール デザイン協力:アートミック
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
WGC WORLD GAME COLLECTION
QUEST
待望の名作シミュレーションRPGが
プレイステーション版で完全復活。
シミュレーションRPG
本格的3Dマップで繰り広げられる迫力のバトル、
頭脳プレイが要求される数々の戦略・戦術的
要素、そして複雑に入り組んだ人間関係。今ま
でのシミュレーションRPGを遥かに越えた奥
深いシナリオは、キミのゲームに対する意識
さえも変えてしまうかもしれない。
Tactics Ogre タクティクス オウガ
Let Us Cling Together
'97年9月25日(木)発売予定
予定標準価格 5,800円(税抜)
For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
Copyright © 1997. by Artdink. ©QUEST
NTSC J
待望の名作シミュレーションRPGが
プレイステーション版で完全復活。
「タクティクス オウガ」
SLPS 00767
標準価格 ¥5,800(税抜)
ARTDINK
quatre saison
夏のレジャーが終わっても、
遊び心は止まらない。
ARTDINK LINE-UP
ブースに集合!
当日は迷うことなくアートディンクブースに直行だ!!
アートディンクブースは
大きな熱気球が目印!
[ホール 6・Fブロック]
CESA PRESENTS
TOKYO GAME SHOW 1997 AUTUMN
東京ゲームショウ'97秋
会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1・2・3・4・5・6
開催日:9月6日(土)・7日(日) 10:00〜19:00
(6日は10:00〜14:00の間、高校生以下の入場不可)
PRESENT
体験版CD-ROMを用意!
『風のノータム』と『カルネージハートEZ』の体験版を1枚にまとめた「ARTDINK PREVIEW」を手に入れるチャンスがまっています。是非、アートディンクブースにお越しください。
BATTLE
新・カルネージマスターズ決定戦「国内予選」開催!
カルネージマスターの世界大会「Carnage Masters World Cup'97」へ出場する日本代表選考を兼ねた「新・カルネージマスターズ決定戦」が開催されます。世界の強敵を迎かえ撃つ日本代表選手の実力はいかに?
アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
株式会社アートディンク

ARTDINK



胎動、再び。戦いのステージへの扉は、いま開かれた。

思考バトルシミュレーション

戦闘に使用する無人機動兵器・OKEをプレイヤーが設計・プログラミング。すべての敵基地の占領を目指すシナリオモード。設計したOKEをメモリーカードに保存して友達のOKEとのバトルで腕を競うVSモード。戦う楽しさ、創造する歓び。あの本格的思考バトルシミュレーションゲームが甦った。

Carnage Heart EZ
カルネージハート

絶賛発売中
標準価格 5,700円(税抜)

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 5ブロック | マウス対応

Copyright ©1995,1997. by Artdink.

気球に乗って、空中散歩に出かけよう。

レジャーシミュレーション

美しい風景、心地よい音楽を、大空を散策しながら楽しむ新ジャンルのゲーム。高度の階層によって、異なる向きの風が吹いており、気球の高度を調節し、風をとらえることによって自由な飛行が可能。競技にチャレンジするか、気ままな空中散歩を楽しむか、楽しみ方もキミ次第。

体験版を用意！
ARTDINK PREVIEW
東京ゲームショウ'97秋にて、体験版を用意。詳しくは下のコーナーをご覧ください。

風のノータム
NOTAM of WIND

'97年9月11日(木)発売予定
予定標準価格 5,800円(税抜)

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック

©Copyright 1997. ARTDINK. All Rights Reserved.



9月6～7日は東京ゲームショウ、アートディンク

体験版のプレゼントやノータムガールズとの撮影会などのチャンスが待っているおトクでハッピーな2日間。さらに、この冬の新作に関する特報もあるぞ。

TOPICS アートディンクブースで何かが起こる!?

当日のアートディンクブースでは、秋以降の新作ゲームタイトルをラインナップして皆様のご来場をお待ちしております。一足先に新作ゲームを見ることができる機会です。ぜひ、アートディンクブースにお立ち寄りください。

AMUSEMENT ノータムガールズといっしょに空の旅に出かけよう！

期待の新作「風のノータム」や「タクティクスオウガ」をはじめとした新作ゲームを、発売前に体験できるチャンスです。ノータムガールと空の旅を楽しんだ後には、一緒に記念撮影をできるチャンスも待っています。

PlayStation Magazine 9月12日号 1997 No.17
平成9年9月12日発行 第3巻第17号(通巻60号) 第3種郵便物認可
発行人 山森 尚 編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6233
広告☎03(3573)8612 販売☎03(3573)8613
定価490円 本体467円



雑誌26552-9/12

印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan
T1126552090494

(キリトリ線)

以下の質問に、本誌を読んだうえでの、あなたの感想に一番近いと思われる答えを選んで番号を記入してください。

1.読者ページであるPlaying Supporter's Circle3（以下PSC3）にもっとも期待することはなんですか？
①カラーページでのイラスト紹介
②フリートークネタの充実
③新コーナー設立（どんなコーナーか・　　　　　　）
④その他（　　　　　　）＿＿＿＿

2.PSC3において、コミケなどのイベント紹介をして欲しいですか？
①ぜひ、カズ&ノリコに紹介して欲しい
②そんな紹介をするよりも、ハガキをもっと多く掲載して欲しい
③紹介するのはいいが、カズ&ノリコのトークより、もっと客観的なレポートの方がいい
④その他（　　　　　　）＿＿＿＿

3.SAGA風呂、FF CLUBについてどう思いますか？
①とても面白い
②面白いが、スクウェアばかりが優遇されているのが嫌。PSC3のイラストもカラーにして欲しい
③あのコーナーをなくして、スクウェア以外のソフトをもっと紹介して欲しい
④読んだことがない　　⑤その他（　　　　）＿＿＿＿

4.今後表紙にして欲しいソフトはありますか？　ありましたら167ページの新作カレンダーから5本まで選んで右端の番号を記入してください

＿＿＿、＿＿＿、＿＿＿、＿＿＿、＿＿＿

5.あなたが本誌に要望するものをお書きください

※ハガキを送ってくれた方の中から抽選で50名様に特製テレカをプレゼントします。

(キリトリ線)

アンケート回答欄　No.17

学校□　学年□　年齢□□　性別□

1 □□, □□, □□
2 □□, □□, □□, □□, □□
3 □□, □□, □□, □□, □□
4 □□□, □□□, □□□, □□□, □□□
5 1位□□　2位□□　3位□□
6 1位□□　2位□□　3位□□
7 □□□, □□□, □□□
8 □□□, □□□, □□□　9 □

★最近2週間の間に購入したプレイステーションのソフト名を書いてください。

★プレイステーションに移植して欲しいゲーム名を書いてください。

(キリトリ線)

郵 便 は が き

50円
切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
プレイステーション
Magazine編集部 行

No.17のプレゼントで欲しいものの番号（　　　）

□□□-□□

住所

(ふりがな)

氏名　　電話番号（　　）

10 ゲーム成績表

ゲーム名						
メタルスラッグ						
アルカノイドリターンズ						
パンツァーバンディット						
ロボピット2						
ドラゴンボールFINAL BOUT						
ガンバレット						
スターボーダーズ						
X2						
南方珀堂登場						
エルフを狩るモノたちー完全版ー						
同級生2						
美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語						
スーパーブラックバスX						
FIGHTING NETWORK RINGS						
JetMoto						
倉庫番ベーシック						
ぱすてるみゅーず						
ライフスケイプ2　ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙　人体～						

(キリトリ線)

(キリトリ線)

郵 便 は が き

50円
切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
プレイステーション
Magazine編集部 行

プレマガ目安箱 係

□□□-□□

住所

(ふりがな)

氏名　　電話番号（　　）

年齢　　職業